

MEGAJUEGO

Return to Castle Wolfenstein

Id vuelve a sus orígenes

REPORTAJE

Buscamos el juego del año

Vota por tus favoritos

EN LOS 2 CDs

ESTE MES 12 DEMOS

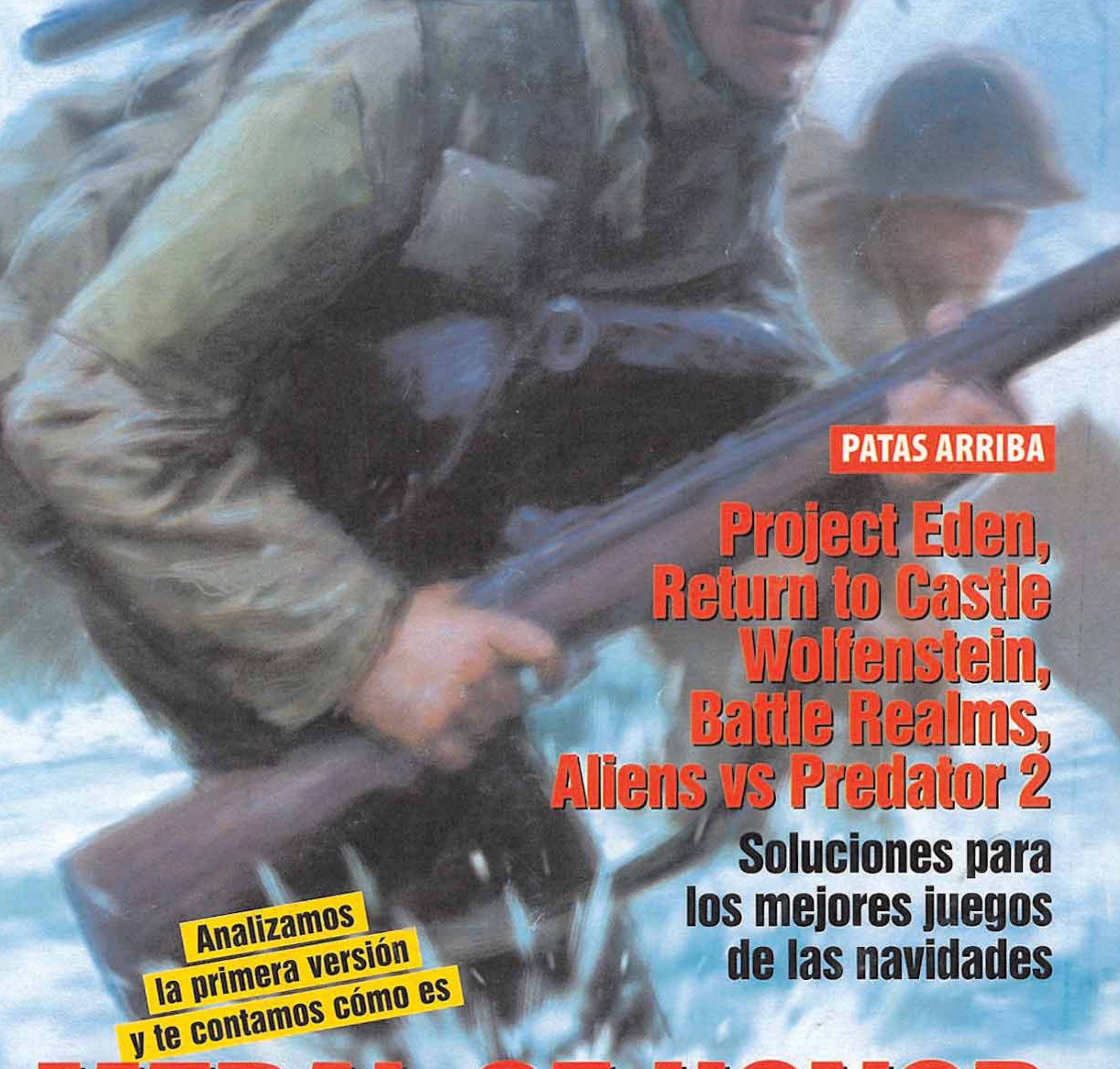
DEMO DEL MES

Return to Castle Wolfenstein

Y además, DEMOS de:

- MEDAL OF HONOR. ALLIED ASSAULT
- BATTLE REALMS
- SERIOUS SAM: SECOND ENCOUNTER
- SOUL REAVER 2
- COMANCHE 4
- DUNE

y muchas más...



PATAS ARRIBA

Project Eden, Return to Castle Wolfenstein, Battle Realms, Aliens vs Predator 2

Soluciones para los mejores juegos de las navidades

Analizamos la primera versión y te contamos cómo es

MEDAL OF HONOR

¡¡Jamás has visto nada igual!!





CARROS M1-ABRAMS, HELICÓPTEROS AH-64 APACHE, SUBMARINOS USS...


Infantería


Bazookas


Rangers


Seal


Transporte de tropas


Vehículo de reconocimiento


Vehículo antiminas


Tanqueta


Vehículo antiaéreo

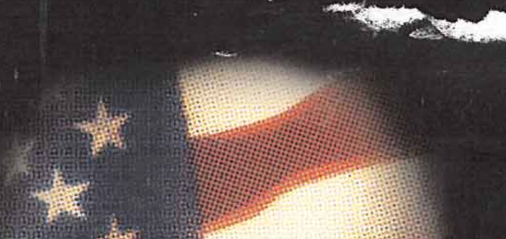

Artillería autopropulsada


Transporte blindado


Carro blindado antiaéreo


Carro de combate M1-Abrams


Batería lanzacohetes




Caza anticarro A-10


Helicóptero AH-64 Apache


Helicóptero CH-46 Chinook


Caza aire-aire F-15 Eagle


Caza F-14 Tomcat


Bombardero F-16 Aggressor


Cazabombardero F-18 Hornet


Superbombardero B-1b



Transporte C-5 Hércules


Avión de propaganda


Cazabombardero invisible F-117


Avión A-6E Intruder


Helicóptero dragaminas


Cazasubmarinos SH-60B Seahawk


Lancha submarinista


Hovercraft


Torpedero


Destructor


Crucero


Portaaviones clase Nimitz


Submarino nuclear

Micromanía
Sólo para adictos

AÑO XVIII - TERCERA ÉPOCA - Número 84 3.95 €/657 Ptas.

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Director de Arte
Jesús Caldeiro

Redacción
Pablo Leceta, Luis Escribano, Jorge Portillo, Ignacio Cuezva

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Iván Heras, Marta Sánchez

On Line
Lina Álvarez

Secretaria de Redacción
Sonia Luengo

Colaboradores
F. Herrera, J. A. Pascual, S. Erice, X. Marcé, Ventura y Nieto, E. Bellón, G. Saiz, C. Nuzzo, A. Trejo, J. García, A. Do Pazo, J. Sevilla, G. Pérez–Ayala, Derek de la Fuente (U.K.)

Edita



Director General
Carlos Pérez

Directora de Publicaciones
Mamen Perera

Directores Editoriales
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Directora de Marketing
María Moro

Director de Producción
Julio Iglesias

Director de Distribución
Javier Tallón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
~~MADRID~~: **María José Olmedo**, Directora de Publicidad
<mjolmedo@hobbypress.es>
Nuria Sancho, Jefe de Publicidad
Mónica Saldaña, Coordinadora de Publicidad
Pedro Teixeira, 8 - 9ª Planta 28020 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES:
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: **María Luisa Cobián**
Murillo, 6 - 41800 San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Redacción
Pedro Teixeira, 8 - 5ª Planta 28020 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902151798
Suscripciones: Tel.: 906 301830 Fax: 902151798

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **CEDE, S.A.** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130
Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final
Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Avenida Gráfica**
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid
Madrid Tel.: 91 680 20 03

Depósito legal: M-15.436-1985

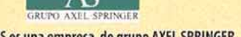
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

3/2002

Printed in Spain

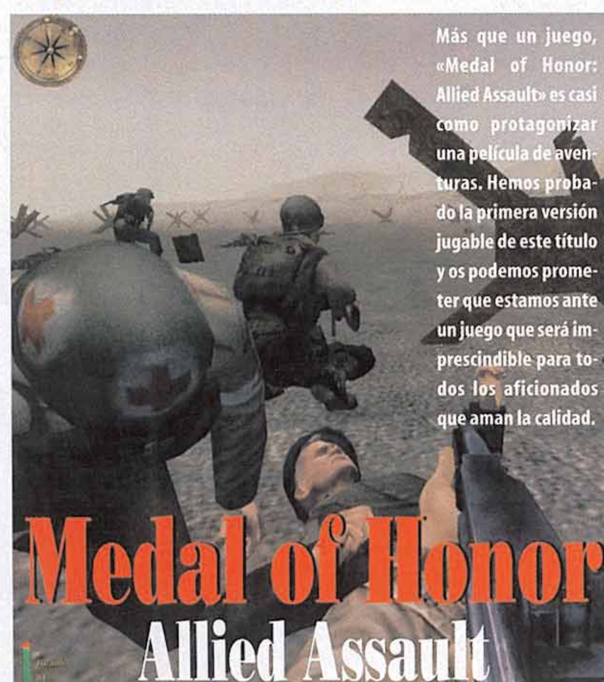




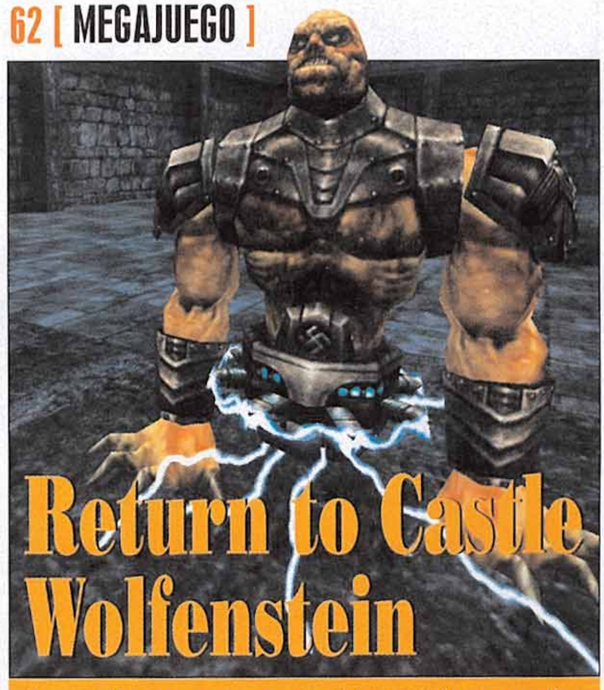


HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER

16 [AVANCE ESPECIAL]

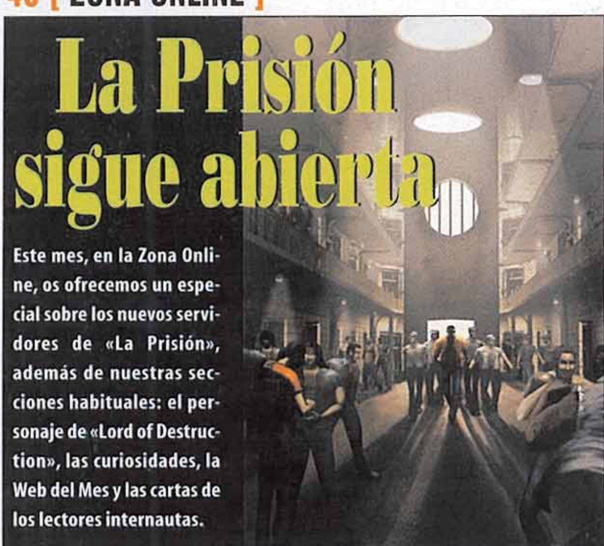


62 [MEGAJUEGO]

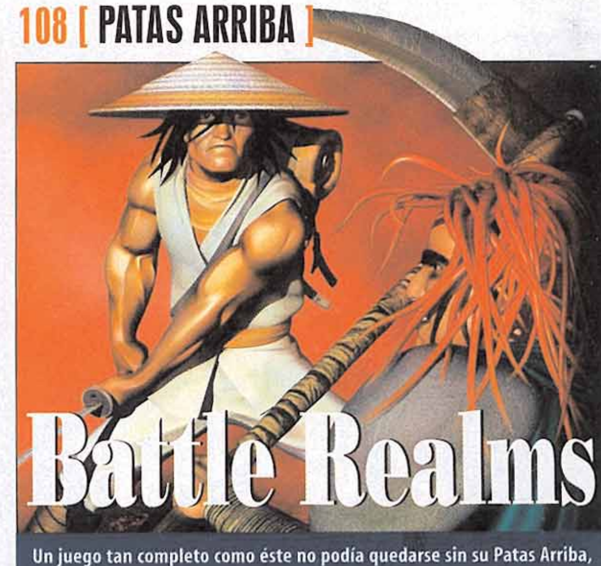


Hemos tenido que esperar, pero aquí está el que probablemente es el juego de las Navidades. Un clásico que retorna con toda la fuerza de su predecesor y con la tecnología más avanzada en gráficos y sonido.

46 [ZONA ONLINE]



108 [PATAS ARRIBA]



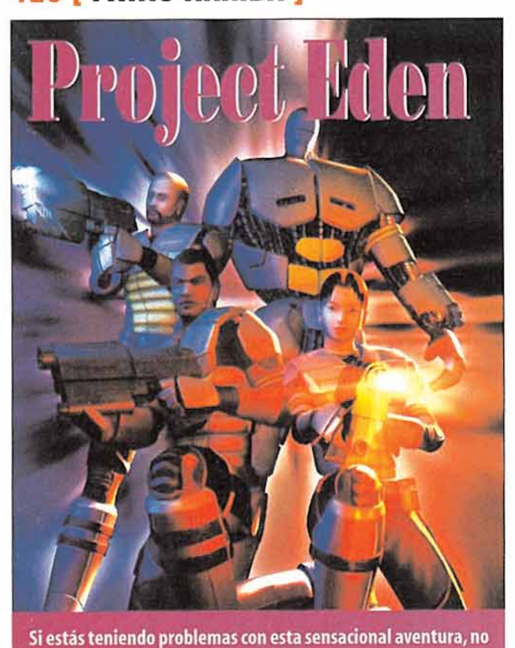
Un juego tan completo como éste no podía quedarse sin su Patas Arriba, que este mes os ofrecemos para que nada escape a vuestro control en «Battle Realms». Dirige a tus tropas hacia la victoria definitiva.

56 [REPORTAJE ESPECIAL]

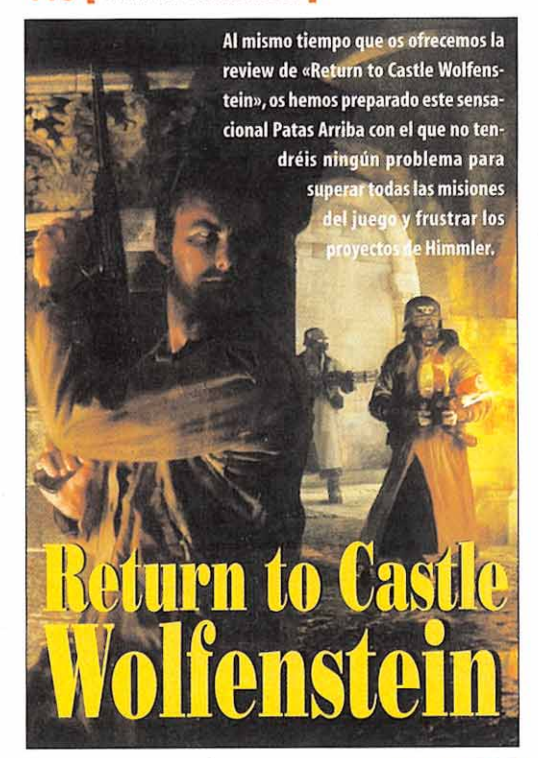


En vuestra mano está elegir cuál será el juego que se proclame como número 1 del año que a punto está de terminar. Vota entre las propuestas que os hacemos desde la redacción de Micromanía.

69 [PUNTO DE MIRA]



Si estás teniendo problemas con esta sensacional aventura, no te preocupes; nuestros expertos se han puesto manos a la obra para echarte una mano con este completa guía.



Al mismo tiempo que os ofrecemos la review de «Return to Castle Wolfenstein», os hemos preparado este sensacional Patas Arriba con el que no tendréis ningún problema para superar todas las misiones del juego y frustrar los proyectos de Himmler.



Este mes en nuestro CD os ofrecemos las demos de «Return to Castle Wolfenstein», «Medal of Honor: Allied Assault», «Battle Realms», «Comanche 4», «Serious Sam: Second Encounter»... Y, por supuesto, todas las actualizaciones y especiales de los mejores juegos.

Editorial

Navidades, Euros y Juegos de Guerra

Si por algo se recordará esta Navidad en el futuro, será por el cambio de moneda. No cabe duda de que la entrada del euro en nuestro país es un acontecimiento histórico de primera magnitud, no sólo por la "muerte" de la peseta, sino sobre todo porque casi todos los países de Europa occidental compartirán la misma moneda. A partir de ahora se acabaron los cambios de divisas para los viajes, los cálculos a ojo de los precios de las cosas y demás incomodidades... Todos los ciudadanos de la UE podremos comprar en los países miembros sin necesidad de recurrir a los bancos ni a las oficinas de cambio de moneda. En resumen: nos simplificará la vida (aunque al principio nos pueda parecer que nos la está complicando extraordinariamente).

Este mes, en Micromanía, hemos estado muy, muy ocupados, probando dos juegos de los que quitan el sentido. Uno es «Return to Castle Wolfenstein», del que ya os hemos hablado y mucho en los números anteriores. Este mes os ofrecemos la review porque por fin ha llegado hasta nuestras manos la versión producida. Y lo único que podemos decir al respecto es... que era verdad. Un juego muy grande. Aprovechando que... ejem... nos hemos acabado el juego, pues hemos decidido ponernos manos a la obra y escribir un patas arriba para los que anden atascados en alguna misión. Además, os ofrecemos las guías de otros juegos extraordinarios como son: «Project Eden», «Aliens vs Predator 2» (la segunda entrega, correspondiente al alien y al depredador) y «Battle Realms».

El otro juego que nos ha impresionado este mes por su calidad es «Medal of Honor: Allied Assault», también ambientado en la Segunda Guerra Mundial, aunque con un sentido de la acción absolutamente cinematográfico, como nunca habíamos visto antes, os lo prometemos. En fin, su calidad –de la que damos fe en un avance especial–, corta la respiración. Otro título que hay que probar y que una vez que lo hayáis arrancado en vuestro ordenador, no podréis abandonar en mucho mucho tiempo. Buenas noticias para los aficionados al género de la acción en primera persona.

Y por si pensabais que ibais a tener poco trabajo estas Navidades, pues ahí os están esperando títulos tan excepcionales como «Battle Realms», «Silent Hunter II», «Soul Reaver 2», «Comanche 4», «Monopoly Tycoon», «NHL 2002», «Conquest: Frontier Wars», «X-Com Enforcer», «Harry Potter y la Piedra Filosofal», «La Sombra del Zorro» y muchos más.

Y eso sin contar con el Giga de información que os ofrecemos en nuestro CD, este mes con las demos y las actualizaciones de los mejores juegos, sin contar con los especiales: la demo de una herramienta para programar vuestros propios videojuegos y un juego online completo, «Duel Fields». En fin, que feliz Navidad y feliz año 2002.

La redacción

y además...


SHINJA
CLAN DE LA SERPIENTE
"SÓLO LA FUERZA Y EL BIEN PARA USARLA PUEDEN PROTEGERNOS."
LA REPUTACIÓN DE SHINJA POR SU IMPLACABLE JUSTICIA LE PROTEGE
EN LA BATALLA DEBILITANDO INCLUSO LOS GOLPES DE LOS MÁS PODEROSOS GUERREROS.
ZIMETH
CLAN DEL LOTO
"LOS HECHICEROS DEL CAMINO OSCURO HAN
CONQUISTADO A LA PROPIA MUERTE Y YO, SOY SU MAESTRO"
ZYMETH ES MANIPULADOR Y EMBAUCADOR Y USA LA DECEPCIÓN Y LAS AMENAZAS
PARA ESTABLECER ALIANZAS E INTIMIDAR A SUS OPONENTES.


Ubi Soft

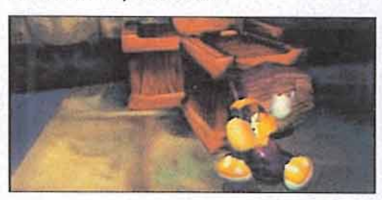

LiQUiD
ENTERTAINMENT


CRAVE
ENTERTAINMENT

Diez millones de RAYMAN

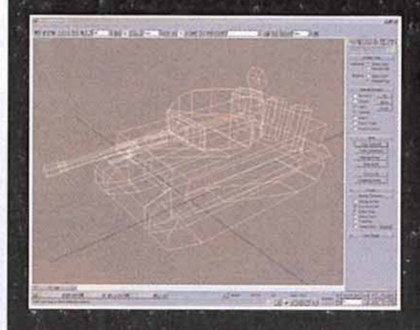


El fenómeno Rayman sigue creciendo imparable. El personaje estrella del catálogo de Ubi Soft ha conseguido vender más de diez millones y medio de copias en todo el mundo. Recordemos que Ubi ha publicado versiones del juego para todas las plataformas y que actualmente prepara un nuevo capítulo –«Rayman Arena»– que aparecerá simulatáneamente en PC, PSX, PlayStation 2, Xbox y GameCube.

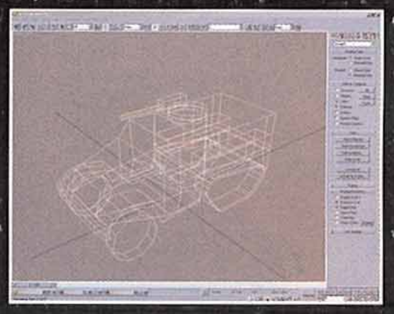


El regreso de los BITMAP BROTHERS

Los Bitmap Brothers vuelven a estar en boca de todos. Después de un largo periodo de ostracismo, este equipo de programación regresó a las portadas de las revistas especializadas con un juegazo de la talla de «Z: Steel Soldiers». Aquel programa sirvió para llamar la atención de la prensa y de compañías como Codemasters, que se apresuraron a negociar con los Bitmap Brothers la realización de un juego de estrategia en tiempo real ambientado en la Segunda Guerra Mundial. El título provisional del juego es «World War II: D-Day to Berlin» y el juego pretende recrear el heroísmo de las batallas más importantes de la Segunda Guerra Mundial. El jugador será comandante de las tropas aliadas, que lucharán para combatir el avance de los ejércitos del Eje. Aquí tenéis imágenes de los modelos tridimensionales de algunas unidades, que tienen un aspecto bastante semejante –salvando las distancias– con el mencionado «Z: Steel Soldiers». El lanzamiento del programa está previsto para el tercer trimestre de 2002 y, en principio, el juego sólo estará disponible para ordenadores compatibles.







XBOX llega a Europa

Microsoft ha anunciado el inicio de la producción de Xbox en su planta de fabricación de Flextronics en Hungría. Flextronics es el socio de Microsoft a nivel mundial para la fabricación de consolas Xbox. La instalación húngara se convierte así en la primera fábrica de Xbox europea, aunque en la actualidad producirá consolas destinadas al mercado norteamericano, antes de dedicarse definitivamente al mercado europeo a partir del 14 de marzo, fecha oficial de lanzamiento en el viejo continente de la consola. Esta fábrica tiene capacidad para producir 15 000 consolas diarias y estará abierta 24 horas durante cinco días a la semana. Por otra parte, en tan sólo tres semanas Microsoft ha superado el millón de unidades vendidas de la consola en Estados Unidos.

Habrá JUEGOS de «El señor de los anillos»

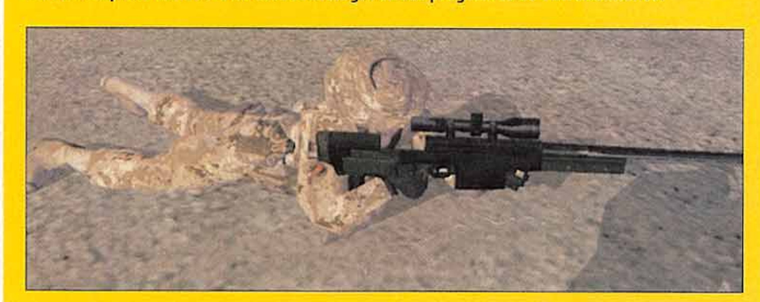
¿Dónde están los juegos basados en «El Señor de los Anillos»? ¿Acaso es que las productoras de videojuegos han dejado pasar la licencia más rentable del presente milenio? Por supuesto que no. A la licencia de Vivendi, que ha alcanzado un acuerdo con Tolkien Enterprises –la empresa familiar encargada de gestionar los derechos de la obra–, en virtud del cual adquiría en exclusiva los derechos para realizar videojuegos inspirados en la saga, tomando como base los contenidos aparecidos en las novelas, se une, Electronic Arts que ha llegado a un acuerdo similar con New Line Cinema, para realizar la adaptación de la trilogía cinematográfica. Si hasta ahora no había juegos, se prepara una doble ración.



LOS MARINES usan Operation Flashpoint



Nadie duda del realismo extremo de «Operation Flashpoint». Tanto es así que este juego está siendo utilizado como herramienta de entrenamiento por el Cuerpo de Marines de los Estados Unidos desde diciembre de 2001. Otras organizaciones militares también están interesadas en emplear variantes de esta tecnología en sus programas de entrenamiento.



Comunicado asociación de CIBERS

A principios del mes de diciembre llegó hasta nuestra redacción un comunicado realizado por la asociación de cibers –o sea, empresas que poseen ordenadores monopuesto, multipuesto o en red para su uso con videojuegos o utilidades online–, en el que protestan por el informe presentado por el Ministerio del Interior ante la Comisión Nacional de Juego, que los considera como salones recreativos con máquinas de Tipo A (los clásicos Coin-Ops). La asociación protesta por el trato dispensado ya que, según aclaran, los Cibers no tienen nada que ver con los salones recreativos, ya que éstos no promulgan la utilización y acceso a las nuevas tecnologías multimedia para el público general como ellos hacen, sino el uso de Máquinas Monedero monotemáticas que incitan exclusivamente al gasto de dinero. Según esta Asociación, los cibers proveen de un servicio social e incluso educativo, ya que acercan la tecnología a todo tipo de gente y generan nuevos de puestos de trabajo.

NINTENDO Supera sus previsiones

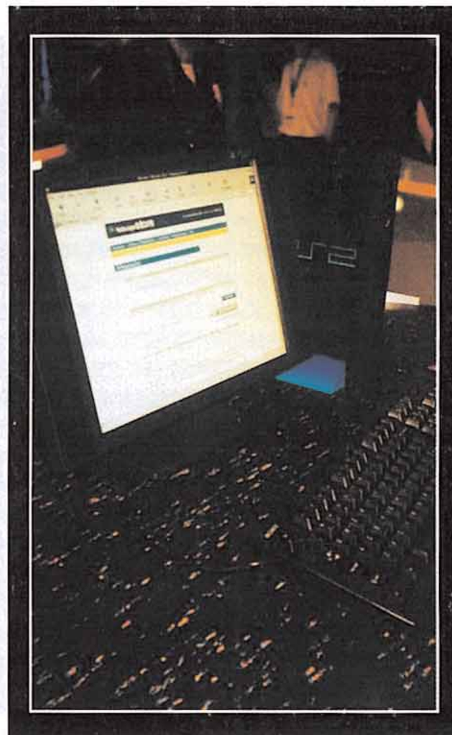
Nintendo América ha aumentado sus previsiones de envío a las tiendas de sistemas GameCube. En un principio, la filial americana de la empresa tenía previsto el envío de cuatro millones de consolas antes de marzo del año 2002. Debido al éxito de ventas que están obteniendo –500 000 unidades se vendieron sólo durante la primera semana–, Nintendo planea embarcar medio millón más de consolas antes del término de su año fiscal, para así cubrir la demanda que previsiblemente van a encontrar.

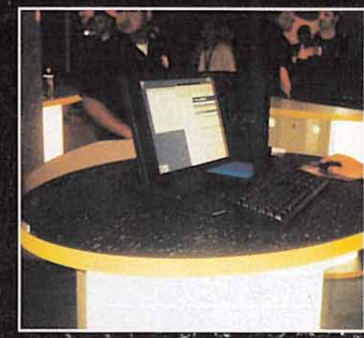
Everquest IMPARABLE

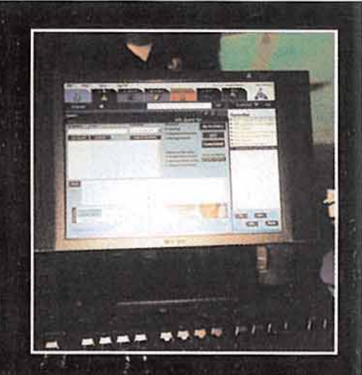
«Shadows of Luclin», la última expansión de «Everquest», vendió más de 120 000 copias el día que se puso a la venta en Estados Unidos. Más de 400 000 personas están, actualmente, suscritas a «Everquest» y otras 98 000 se conectan a este juego de forma habitual.

Nuevos centros de ocio **DIGITAL**

Las cadenas especializadas en la implantación de salas de ocio dedicadas al juego online e Internet siguen proliferando dentro de nuestras fronteras. La cadena BBiGG Internet & Games inauguró durante el pasado mes de octubre su segundo centro en Madrid –en el número 21 de la calle Alcalá– mientras que la compañía Over The Game abrirá proximamente dos nuevos centros en Madrid y Vigo.







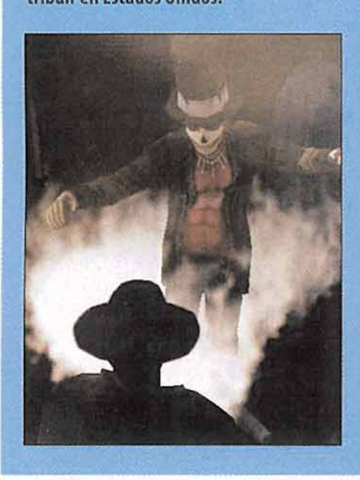
PlayStation 2 **ONLINE**

Sony Corporation y el grupo de telecomunicaciones Nippon Telegraph and Telephone (NTT) han anunciado oficialmente sus intenciones de activar en Japón el servicio de conexión Online por banda ancha para los usuarios de PlayStation 2. Este servicio permitirá a los consumidores japoneses disfrutar con juegos, música, películas e incluso herramientas financieras online. La plataforma utilizará líneas digitales asimétricas por suscripción (ADSL) para proveer a los usuarios de PS2 con todo tipo de utilidades a partir del mes de abril de 2002. Como ya dejó patente durante el pasado E3, Sony tiene planes de expansión similares para el próximo año en Norte América y Europa, para lo que se ha aliado con gigantes como AOL, Time Warner, Macromedia, Cisco y Real Networks.

NOCTURNE será película

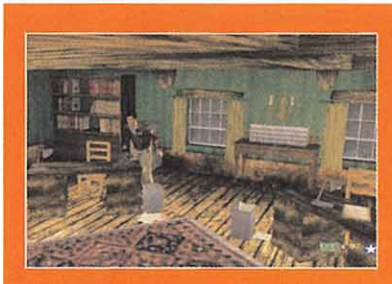


La moda de adaptar juegos a la gran pantalla sigue vigente. El último proyecto confirmado es un largometraje basado en el juego «Nocturne», diseñado por Terminal Reality y aparecido hace un par de años. Collision Films llevará a cabo el proyecto, una cinta de acción y misterios sobrenaturales ambientada en los años 30, que Dimension Films se encargará de distribuir en Estados Unidos.



LEGO se alía con **EA**

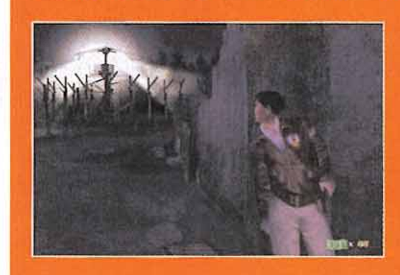
Electronic Arts, ha firmado un acuerdo mundial con LEGO Company, uno de los mayores fabricantes de juguetes, para codistribuir y colaborar en el marketing de más de treinta títulos de software de LEGO en, al menos cuatro, plataformas durante un periodo de tres años.

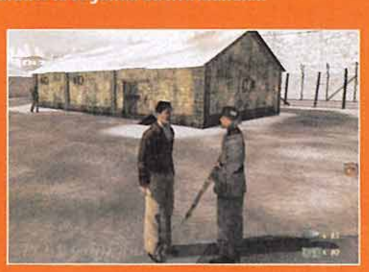




Nuevas pantallas de **POW**

El juego programado por Wide Games y apadrinado por Codemasters sigue de actualidad. Aunque aún faltan varios meses para su estreno oficial –que será allá por el segundo cuatrimestre de 2002–, «Prisoner of War» promete convertirse en uno de los juegos más importantes del próximo año. A juzgar por la calidad de las capturas que acompañan estas líneas, Codemasters tiene todas las bazas a su favor para conseguirlo. «Prisoner of War» nos convertirá en un oficial aliado, prisionero en un campo de concentración alemán durante la Segunda Guerra Mundial.



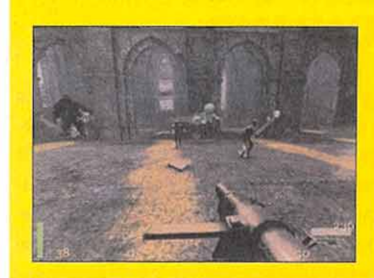




Campeonato **NACIONAL** Wolfenstein

Proein y La Confederación han convocado el primer Campeonato Nacional del juego «Return to Castle Wolfenstein». El torneo, que se celebra en todas aquellas ciudades en las que hay alguna sucursal de La Confederación, dio comienzo el pasado 22 de diciembre y se prolongará hasta el 4 de enero de 2002 en las rondas locales. De entre los participantes vencedores en cada sucursal, los seis mejores viajarán hasta Madrid para disputar la gran final. Los participantes podrán obtener premios cedidos por Thrustmaster y Creative.

El plazo de inscripción seguirá vigente hasta el día 31 de diciembre y los interesados pueden registrarse en la sala Confederación más cercana.



NUEVO estudio de desarrollo

El pasado 7 de diciembre el Christofer Sundberg y Linus Blomberg –diseñador jefe y director técnico de Paradox Entertainment, respectivamente– hicieron público el nacimiento de su nuevo estudio de desarrollo, bautizado como Point Blank Development AB, en una rueda de prensa ante los medios especializados.

El objetivo de Point Blank será diseñar juegos para ordenadores compatibles y consolas para otros desarrolladores y editores importantes en el mercado internacional.

Desde las heladas **ESTEPAS**

Microïds está preparando una nueva aventura gráfica ambientada en las heladas estepas de Siberia. Fabrizio Vagliasindi, Director de la filial italiana de esta compañía, visitó España para presentar ante la prensa especializada las primeras imágenes del juego. Programado por el equipo canadiense de la compañía gala, «Syberia» será un juego diseñado enteramente por el autor francés de comics Benoit Sokal. Debido a la extensión del guión, el juego aparecerá en dos capítulos independientes –uno a principios de 2002 y otro durante 2003– que serán publicados en este país por Cryo España.

Nuevas pantallas de STAR WARS GALAXIES



Lucasarts sigue publicando pantallas de su proyecto online más esperado: «Star Wars: Galaxies». Este juego será un mundo persistente en el que el jugador podrá encarnar a una de las siete razas disponibles y relacionarse con otros seres por toda la galaxia. El juego empleará un potente engine 3D que moverá en tiempo real modelos tan complejos como los que vemos en la imagen adjunta.

CODEMASTERS avanza el 2002



La compañía presenta en Londres todas las novedades para el próximo año. Hace unas semanas Codemasters llevó a cabo una gran presentación para la prensa internacional de todos los títulos que se encuentran en desarrollo de cara a la campaña del próximo año. El río Támesis y el Tower Bridge sirvieron de telón de fondo para el evento, bautizado como Codefest 2002.

Títulos como «Colin McRae 3» (PS2, Xbox), «Project IGI 2» (PC), «Manager de Liga 2002» (PS2, Xbox, PC), «Prisoner of War» (PC, PS2, Xbox) o «Pro Race Driver» (PC, PS2, Xbox) aparecieron ante los periodistas del viejo continente como algunos de los juegos más importantes, según la compañía, que se podrán encontrar en el mercado dentro de varios meses.

A ello se unió una lista de títulos que no se pudieron ver en el evento, y sólo se mencionaron como incorporaciones de última hora al catálogo de Codemasters, o bien porque su desarrollo está aún muy poco avanzado, como «WW II. D-Day to Berlin», el título diseñado por The Bitmap Brothers, o «Ultimate Blade of Darkness», la adaptación a Xbox que Rebel Act está desarrollando de su archiconocido «Blade».

Pero sí resultó bastante sorprendente que ocurriera esto sólo con algunos juegos, cuando en la práctica todos los que asistimos a Codefest 2002 nos encontramos que la gran mayoría de títulos tenían aún muchos meses por delante, y lo que se podía ver de ellos era mínimo (tanto como, en ocasiones, alguna secuencia cinemática o algún vídeo), salvo excepciones como «IGI 2» o «Manager de Liga 2002».

Esta presentación, que se entiende como una alternativa a ferias como el ECTS o un anticipo de otra como el E3, dejó un cierto sabor agridulce precisamente por esa carencia de producto real e imágenes, aunque dio la oportunidad a la prensa de conocer ciertos detalles sobre el desarrollo de estos títulos. A medida que vayamos obteniendo información más precisa sobre los mismos, os la iremos comentando en detalle.

Litigios entre TAKE 2 y UBI

Doce meses lleva Ubi Soft litigiando contra Take 2, por culpa de los derechos de distribución de los productos de Red Storm Entertainment en Europa y en varios países no americanos. El caso es que Take 2 obtuvo los derechos para distribuir el catálogo de Red Storm –la compañía propiedad del novelista Tom Clancy, artífice de juegos como «Rainbow Six» o «Rogue Squadron»– hasta diciembre de 2000. El problema surgió cuando Ubi compró Red Storm, ya que Take 2 siguió distribuyendo esos productos y ahora la compañía gala reclama el pago de 6.3 millones de libras esterlinas, que unidas a los costes del proceso y al salario de los letrados, podría ascender a un montante total de unos 7.5 millones de dólares.

Por supuesto, Take 2 se ha negado rotundamente a pagar por algo que considera un derecho adquirido. La fecha dictaminada por el juez que lleva el caso para resolver de una vez por todas este conflicto de intereses se ha fijado para el día 22 de enero de 2002 y la vista tendrá lugar en la ciudad de Londres.





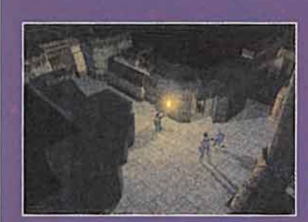
CLICK prepara nuevo proyecto

Click Entertainment, la compañía responsable de «Throne of Darkness», prepara ya su segundo proyecto. El juego aún no tiene título definitivo, aunque se sabe que será un juego online de artes marciales, en el que el jugador tendrá que entrenar a un luchador para competir virtualmente en un torneo. El usuario podrá elegir entre distintos personajes, cada uno con sus técnicas propias y un estilo de lucha característico. Se prevé que el juego aparecerá durante 2002.

Nace DEEP SHADOWS

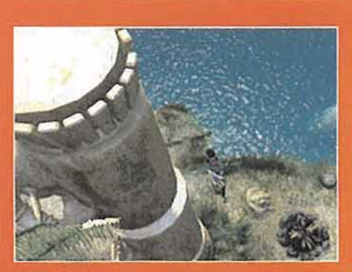
Los programadores responsables de «Codename: Outbreak» han formado un nuevo estudio para desarrollar un juego de acción en 3D. El estudio ha sido bautizado como Deep Shadows y están trabajando con una versión mejorada del engine «Vital» que ya utilizaran en «Codename: OutBreak».

INTERPLAY pierde NEVERWINTER NIGTHS



La compañía canadiense Bioware ha confirmado la rescisión del contrato que les unía con Interplay, para publicar a través de esta compañía «Neverwinter Nights», el esperadísimo JDR basado en la Tercera Edición de las reglas "Advanced Dungeons & Dragons". Según explican representantes de la empresa canadiense, Interplay ha roto el acuerdo licenciando la distribución de algunos juegos de Bioware a terceras compañías sin informarles de ello ni obtener su consentimiento, aparte de negarles los royalties correspondientes. Todavía no está confirmado si la compañía publicará el juego por sí misma o si está buscando editor, aunque esta última parece la opción más probable. A pesar de este incidente, los representantes de Bioware aseguran que «Neverwinter Nights» estará terminado para la fecha prevista.

Crisis en FUNCOM



La compañía noruega Funcom –responsable de juegos como «The Longest Journey»– atraviesa un periodo de crisis, ya que se ha visto obligada a cancelar el proyecto «Midgard» –un JDR multiusuario ambientado en la época medieval– y prescindir temporalmente de 30 de los 150 trabajadores que conforman su plantilla. Ahora, el gobierno noruego les indemniza con el 80 por ciento de su salario y mantiene su condición de trabajadores, aunque Funcom planea reincorporar a estos empleados durante los próximos meses. De momento, esta compañía ha puesto a todos los empleados a trabajar en el proyecto «Anarchy Online», un juego de ciencia ficción multiplayer que lleva en activo desde junio de 2001. Funcom pretende relanzar el juego a un precio reducido, para así recuperar a los usuarios suscriptores que dejaron de usar el juego.

Earth 2160 ONLINE

La compañía polaca Reality Pump está llevando a cabo la segunda parte de «Earth 2150», el juego de estrategia diseñado por SSI y Topware. El juego no verá la luz hasta finales de 2002 y estará ambientado diez años después de su predecesor. La principal novedad es que se tratará de un juego diseñado para ser disfrutado online.

Expansiones para simuladores MICROSOFT

Se acaban de anunciar nuevas ampliaciones para «Train Simulator» y «Flight Simulator 2002», los simuladores estrella de Microsoft. Strategy First prepara una expansión para «Train Simulator» que incluirá veinte nuevas locomotoras. Por otra parte, Abacus Software está preparando una ampliación para «Flight Simulator 2002» titulada «Sky Ranch», que añadirá cinco nuevos aviones y aeropuerto.

Nintendo Acción

Te regala un calendario Pokémon 2002





Dos temas estrella este mes en Nintendo Acción. El primero, doble póster de Pokémon. Por una cara un estupendo calendario para iniciar el año con alegría, y por la otra 100 fichas con los 100 Pokémon de Oro, Plata y Cristal. Si aún no has salido corriendo a por tu ejemplar, toma nota del segundo tema: reportaje especial con más de 50 ideas para regalar Pokémon esta navidad. Seguimos. ¡¡Comentamos las aventuras de «Harry Potter» en Game Boy Color y Advance!!, review de «Resident Evil Gaiden»... y mucho más. Que no se te pase este mes.

Playmanía

Te sorprende en Navidad

La revista líder de PlayStation, te ha preparado para estos días navideños dos sorpresas irresistibles. Para empezar, te regala una guía de 32 páginas con la solución completa de «Silent Hill 2», que podrás guardar en la caja de tu juego. Además, ha preparado un bazar de regalos navideños en el que ellos mismo se convierten en Reyes Magos al darte la oportunidad de conseguir más de 250 premios, entre juegos, periféricos, consolas, películas, figuras, merchandising exclusivo...

Por si fuera poco, PlayManía te ofrece un completísimo reportaje sobre el juego más impactante de la historia: «Metal Gear Solid 2» para PS2; y te comentan las novedades más atracticas del momento: «GAT III», «Devil May Cry», «Jak & Daxter», «Baldur's Gate»... ¿De verdad te lo vas a perder?

PC Manía

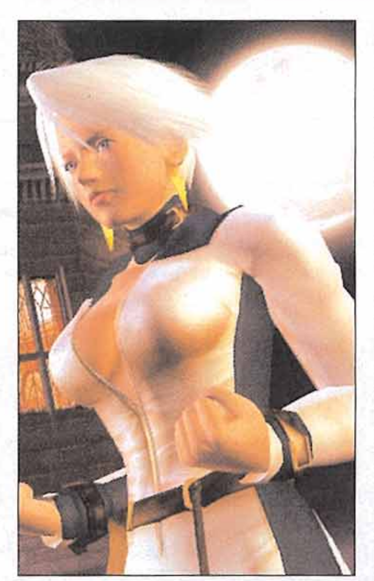
Convierte tus DVDs a CD-ROM



De acuerdo, amig@. Tienes un reproductor de DVDs en casa, negro, impecable, muy mono... pero como tampoco sobra el dinero, no has podido comprar un lector para tu PC. ¿Qué hacer? Compra el número 27 de PC Manía, sigue los consejos de nuestro monográfico... ¡y podrás ver tus DVDs en el ordenador! ¡Y eso no es todo! También aprenderás a montar tu propia sala de cine en casa; a generar portales de Internet; y a comprar en la Red con todas las garantías. La propina viene en CD-ROM y no en euros: "Mi letra", el programa (¡completo!) de Data Becker. Casi ná. No te lo pierdas.

Hobby Consolas

Navidades calientes con Hobby Consolas



Os habéis recuperado ya del sensacional número del mes pasado de Hobby Consolas? ¿Queréis más para pasar unas Navidades realmente buenas? Pues sólo tenéis que ir al kiosco a por este nuevo número de vuestra revista favorita, donde vais a conocer antes que nadie los nuevos mitos de la lucha para todas las consolas: «Dead or Alive 3», «Soul Calibur 2», «Tekken 4». ¿Quién ganará el combate definitivo? Además, la Guerra de las Galaxias vuelve a inundar de juegos nuestras consolas con títulos inspirados en las cinco películas de la serie. Por eso, ¿qué mejor que un sensacional reportaje con los primeros detalles de «Obi Wan», «Rogue Leader», «Racer 2» y las primeras imágenes de la nueva película de Star Wars? Para redondear, un nuevo suplemento de guías con la segunda parte de la solución a «Devil May Cry», las claves de «World Rally Championship» y los mejores trucos para «Harry Potter» de PSOne. ¡Ah, y una guía rápida para «Shenmue 2» de Dreamcast! ¡Lo mejor de estas Navidades por sólo 450 ptas.!



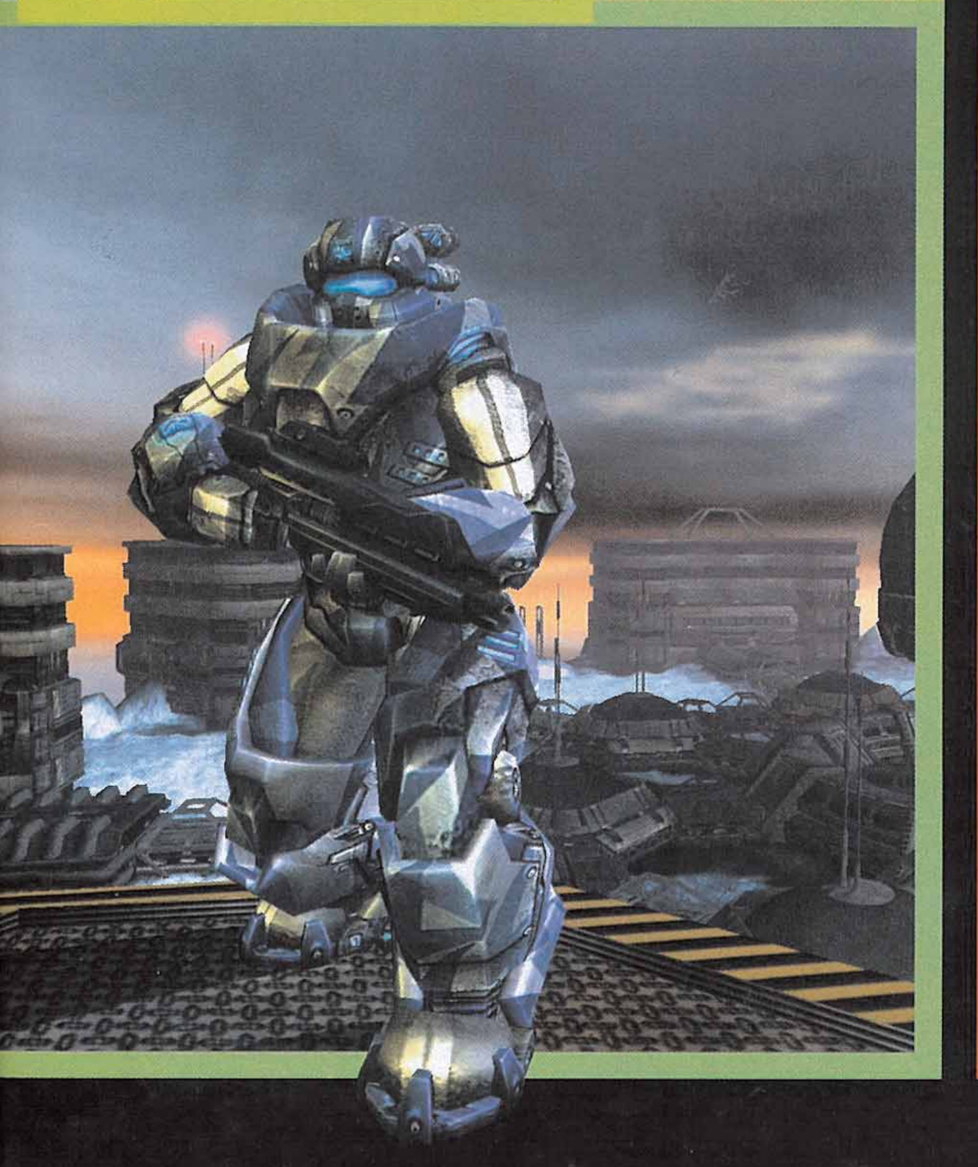
Black & White Creature Isle

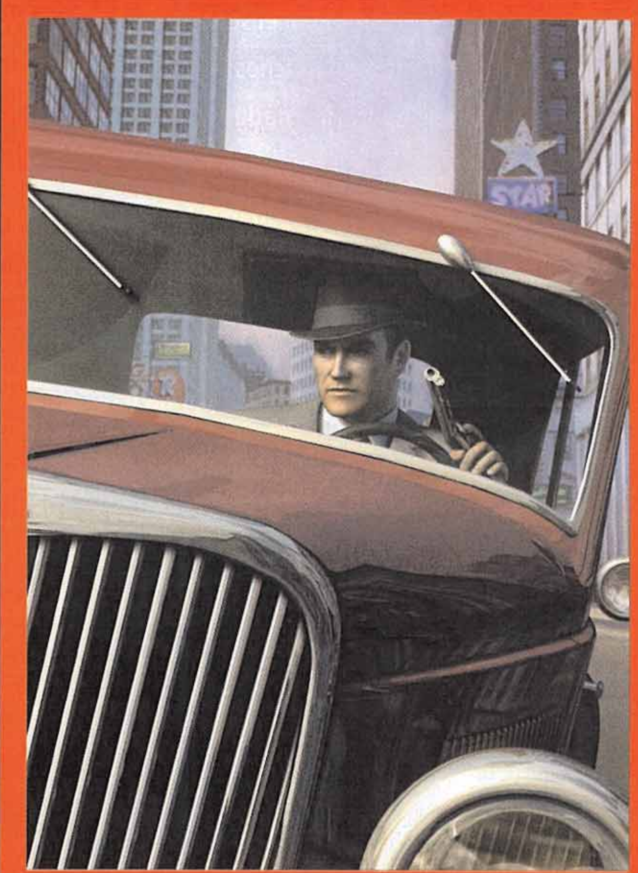
Lionhead anda dando los últimos retoques a «Creature Isle», ampliación del genial «Black & White» que une a una perspectiva algo distinta del conocido juego de Peter Molyneux, novedades y mejoras técnicas para potenciar la experiencia de juego. La única duda existente respecto a «Creature Isle», y que afecta al mercado español, es que aún no está totalmente confirmada su aparición en nuestro país. Crucemos los dedos.



Unreal II

Sigue estando en el candelero. «Unreal II» se anticipa como uno de los grandes títulos de 2002, y su presencia se hace cada vez mayor. Tecnología, diseño y espectáculo visual se unen en un juego que quiere revolucionar tanto como su predecesor, y demostrar que en un género tan recurrente en los últimos meses, como es la acción, no todo está dicho.





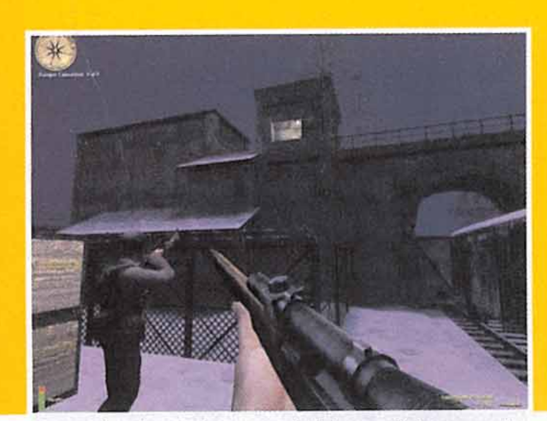
Mafia

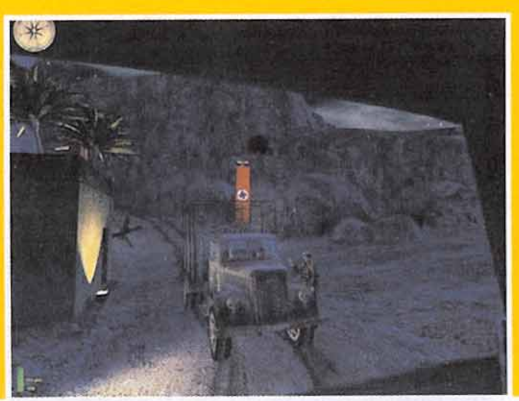
Illusion Softworks y Take 2 son los responsables de «Mafia», un título de acción, con un ligero toque de estrategia, que ofrece una ambientación bastante distinta a los títulos más conocidos del género. Un inusual toque de realismo social, en plenos años 30 y con los gangsters, y las relaciones entre familias mafiosas, forman su principal el principal argumento de «Mafia». ¿Respetas lo bastante a tu Padrino, muchacho?

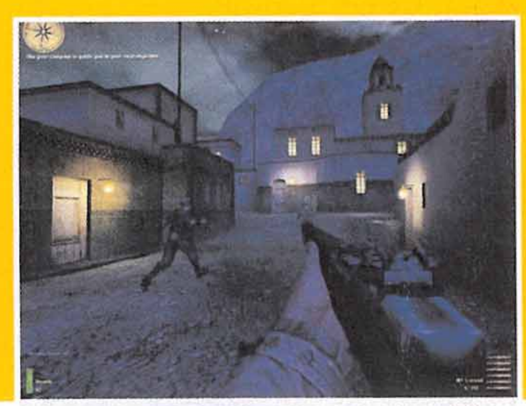
MEDAL OF HONOR
ALLIED ASSAULT

La Guerra no es un juego. Pero hay juegos de guerra. Si la diferencia entre ambos puntos de vista está siempre clara, a veces se da una maravillosa conjunción de factores y lo malo del primero adquiera una perspectiva muy positiva en el segundo. Juegos de guerra ha habido muchos, y algunos muy buenos. Sin embargo, nada es comparable a «Medal of Honor». El realismo exacerbado se conjuga con la acción, la diversión con la épica... lo terrible de la trama se une a un diseño casi perfecto y el conjunto adquiere tintes de obra maestra absoluta. «Medal of Honor» es diferente a todo lo que hemos visto. Es muy nuevo, sorprendentemente nuevo. Resulta espectacular, sobresaliente, majestuoso y magistral. Aparecerá a finales de Enero de 2002. Y ya hemos probado la primera versión jugable. Es de lo mejor que jamás hayamos no sólo visto, sino vivido, porque el juego va más allá de cuanto se pueda decir sobre él.

Espectáculo épico


Conocer el uso de todas las armas será vital para salir de apuros en los momentos más peliagudos. El rifle de francotirador es de lo más útil.


Aquí comienza todo, con el objetivo de infiltrarnos en un fortín alemán y rescatar a un agente aliado que ha sido capturado por el Afrika Korps.


Perfecta ambientación. Perfecta compenetración. La primera misión nos lleva hasta la misma guarida del lobo alemán.

CUIDADO AL DETALLE

Ya desde el comienzo, el entorno que rodea al jugador en «Medal of Honor», representado en sus menús, da una ligera idea de la orientación hacia donde se dirige el título. Un producto cuidado y mimado en sus pequeñas cosas, que permite al usuario la adaptación a sus gustos y necesidades de la acción que se va a disfrutar. Se trata tan sólo de un detalle, sí, pero a veces los detalles son los que marcan la línea entre lo bueno y lo verdaderamente genial.
La posibilidad de configurar la calidad gráfica del juego, de tal modo que visualmente pase de ser un título notable a una auténtica obra maestra del diseño, es un hecho. Y un indicativo de que «Medal of Honor» encierra dentro muchas más sorpresas de las que se pueden imaginar.

La intensidad y realismo de la acción, y la angustia que a veces llega a provocar el juego, llevan a pensar que estamos metidos dentro de una película. Así de impresionante es jugar a «Medal of Honor»

La coincidencia temporal de dos o más títulos dotados de una ambientación (en apariencia) similar, no deja de ser uno de los grandes misterios del mundo del videojuego. Sin embargo, cuando los resultados van mucho más allá de lo esperado, bienvenidas sean estas coincidencias. Y si algunas similitudes como el motor gráfico (tecnología «Quake III») o la trama principal (Segunda Guerra Mundial, lucha contra el ejército alemán...) hacen parecer a «Medal of Honor» y, claro está, «Return to Castle Wolfenstein» como rivales directos, vamos a marcar aquí la línea porque no hay más coincidencias que las ya mencionadas.
Definir «Medal of Honor» como un juego de acción es quedarse corto. Muy corto. Decir que es un simulador de guerra, al estilo de «Operation Flashpoint» o «Ghost Recon» tampoco se ajustaría a la verdad, porque el factor arcade domina todo el conjunto.
Aunque parezca mentira, se podría decir que lo más ajustado que puede definir lo que será «Medal of Honor» es que todo parece como si estuviéramos dentro de una película. Y si muchas veces se ha hablado de "cine interactivo" (sic) en títulos cuyo único atractivo era mostrar vídeo real para, en la mayoría de los casos, ocultar tras este apartado poco menos que una mediocridad galopante (salvo excepciones como «Gabriel Knight II»), el título de 2015 nos va a obligar a reconsiderar esta acepción para demostrar, de una vez por todas, que aún hay sitio no sólo para la innovación, en un género como la acción 3D, sino para una verdadera revolución.

EN EL FRENTE DE BATALLA

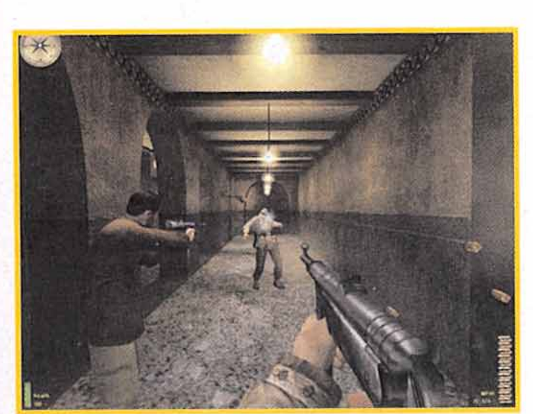
Cuando la versión beta de «Medal of Honor» que llegó a nuestras manos arrancó por primera vez, sabíamos que nos íbamos a encontrar con un buen juego, habida cuenta de lo que ya habíamos podido contemplar del desarrollo en distintas ferias y presentaciones. Pero nadie nos preparó para encontrarnos con algo tan bueno como esto.
Los primeros compases del juego se inician de un modo tranquilo, con sus correspondientes informes de misión, la posibilidad de realizar un entrenamiento básico, el ajuste de opciones... nada desconocido, en la práctica, en el género. Pero entrar en la primera misión ya comienza a demostrar por donde van los tiros en «Medal of Honor». Estamos en Argelia, en 1942. Nos encontramos a bordo de un camión camino de una misión de infiltración en un campamento del Afrika Korps. Todo parece calmado, hasta que nos damos cuenta de que podemos girarnos y escuchar la charla de nuestro sargento. Nos indica que debemos permanecer en silencio, para evitar toda sospecha... Nos fijamos en los modelos de los soldados que nos acompañan. Todo pa-



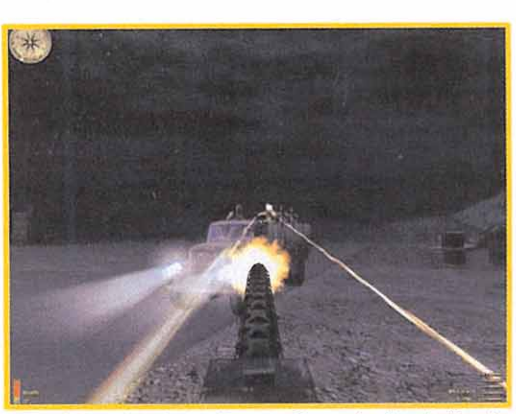
UNA EXPERIENCIA DIFERENTE

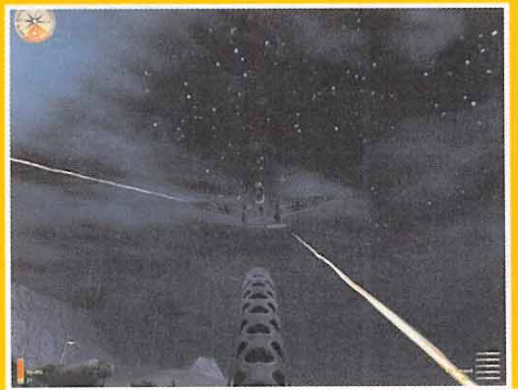
Aunque «Medal of Honor» está pensado, básicamente, como un título destinado al modo de juego individual, sus creadores no se han olvidado de las partidas multijugador. El modo multiusuario es la adición perfecta a un conjunto que se presume espectacular como pocos juegos se puedan encontrar hoy día. Cuatro modos de participación distintos, desde el clásico "deathmatch", todos contra todos, hasta enfrentamientos por equipos, todos con mapas exclusivos, conforman el grueso de esa opción, que aumentará la calidad del título.

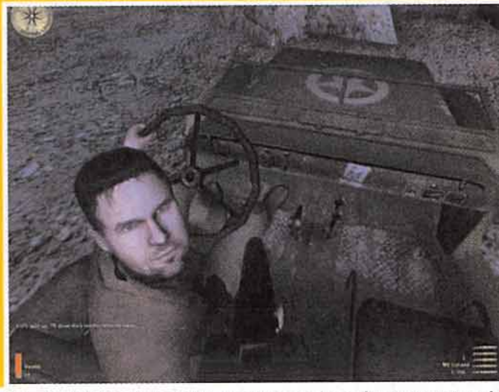


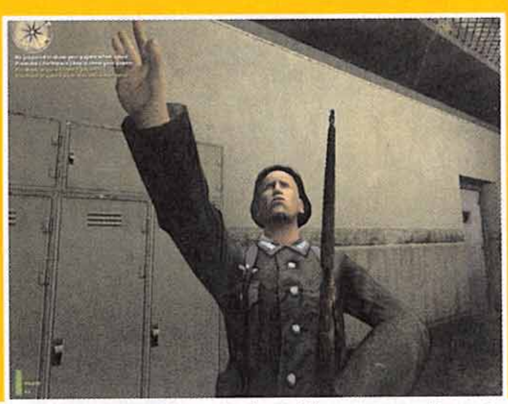

La IA de los personajes, enemigos y aliados, es simplemente brillante. Toman distintas iniciativas y nos sacarán de más de un problema.


Cuando se colocan bombas para sabotear artefactos enemigos, debemos tomar en consideración la cuenta atrás, si no queremos volar.


El ejército alemán es implacable y auna fuerza e inteligencia. No se le puede dar el mínimo respiro al enemigo. Ellos no lo hacen tampoco.


El ataque al aérodromo del Afrika Korps ofrece momentos intensos como un stuka sobrevolando nuestras cabezas, esperando a ser derribado.


El brutal detalle gráfico del juego encuentra su mejor exponente en los modelos 3D. Las expresiones de los personajes son increíblemente reales.


Las misiones de infiltración y sabotaje también aparecen en el juego. Con ayuda de un uniforme de oficial nazi, daremos el pego de maravilla.

rece maravillosamente real. Las expresiones, los gestos, la sincronización de los labios con los diálogos... Y, de repente, salimos de nuestros pensamientos para darnos cuenta de que la acción ha comenzado.
Nuestro grupo se despliega y empieza a responder al fuego enemigo. El sargento nos indica que nos ocupemos de un tirador en lo alto de una muralla. Mientras lo hacemos, el resto del grupo se lanza al asalto de la ciudadela. Avanzamos rápido y sin tregua, ocultándonos para evitar el fuego cruzado y disparando a nuestra vez. Mientras tanto, el sorprendente realismo de los sonidos, las balas, las bombas, nos envuelve y, de manera maravillosa, la música del juego actúa de manera dinámica según avanza la acción y nos eleva a un estado casi de éxtasis.
La primera misión apenas ha durado diez minutos, y hemos tenido la sensación de llevar allí muchísimo tiempo. Como si algo nos hubiera absorbido, transportado al corazón de la guerra sesenta años atrás y metido en el pellejo del teniente Powell, el héroe al que encarnamos en «Medal of Honor». Y, lo mejor, es que todo, absolutamente todo lo que nos espera a continuación es así. Así de espectacular, impresionante, real y divertido. Porque hay juegos de guerra. Y, en este caso, la guerra es algo divertido.

EL ARTE DE LA EMBOSCADA

Cazar o ser cazado. Ese es el cruel juego al que nos somete la guerra. Y cuando se trata de combatir a un francotirador con sus mismas armas, la guerra se convierte en todo un arte. Las emboscadas a que nos somete el enemigo son continuas usando esta táctica, no muy caballerosa, pero capaz de diezmar las fuerzas rivales en un porcentaje altísimo. Por fortuna, nosotros también tendremos oportunidad de luchar con armas similares, y en ciertos momentos el puesto de francotirador pasa de ser una opción a una necesidad imperiosa. Dominar el rifle es todo un arte, y su mejor ejemplo se encuentra en la fase en que debemos proteger un puente del intento de voladura al que lo somete el ejército alemán.

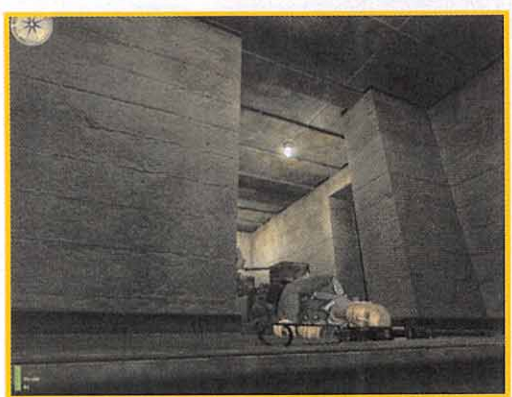
LA MISIÓN

Si existe un momento recordado de la Segunda Guerra Mundial ese es el día D. El desembarco de las tropas aliadas en las playas de Normandía supuso un vuelco total en la evolución de la contienda, y definió buena parte de las batallas posteriores. ¿Qué tal vivirlo como si estuviéramos allí? No, no es ninguna exageración. Si bien es cierto que el cine es también una fuente innegable de inspiración para «Medal of Honor» (léase, "Salvar al Soldado Ryan"), la verdad es que la recreación de ciertos momentos y misiones adquieren en el juego un tono realmente épico. La misión del desembarco es la más representativa de este tono. Desde el instante antes de llegar a la playa, cuando las bombas de mortero surcan el aire y caen a nuestro alrededor, hasta el momento de pisar tierra, con cientos de balas zumbando en nuestros oídos, soldados cayendo por doquier como carne de cañón, y los búnker alemanes al fondo, en espera de ser conquistados, la acción es de una intensidad abrumadora. El realismo es exacerbado, la ambientación es la mejor que hemos vivido jamás en juego alguno y todo hace pensar que estamos dentro de una película o, incluso, peor, a veces dentro de la misma guerra, mientras un escalofrío recorre nuestra espina dorsal y se nos ponen los pelos de punta. Espectacular.

REALISMO Y TECNOLOGÍA

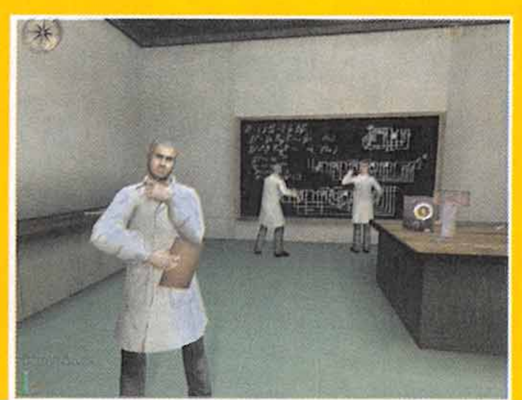
El realismo con que ha sido recreado el ambiente de la Segunda Guerra Mundial sobrecoge y se convierte en uno de los aspectos más destacados del juego. Aquí, la labor de documentación de 2015 se vislumbra impresionante y, además, se ha adaptado de un modo sensacional a la realidad técnica del juego. No se trata sólo de un diseño de escenarios que deja tumbado al más exigente, sino de las modificaciones que ha sufrido el motor original para modelar unos personajes, animaciones, armas, vestuario y efectos que responden a todo lo que uno se puede imaginar como real, hablando de la Segunda Guerra Mundial.
La mención hecha a que todo parece como estar dentro de una película no es ninguna exageración, os lo podemos asegurar. De hecho, en los mentideros de la prensa internacional se habla a las claras de que «Medal of Honor» es el juego de "Salvar al Soldado Ryan", con un nombre distinto. Y no es menti-

La ambientación es, simplemente, perfecta. Pocas veces se ha visto reflejado un hecho histórico con tanta fidelidad como en «Medal of Honor»

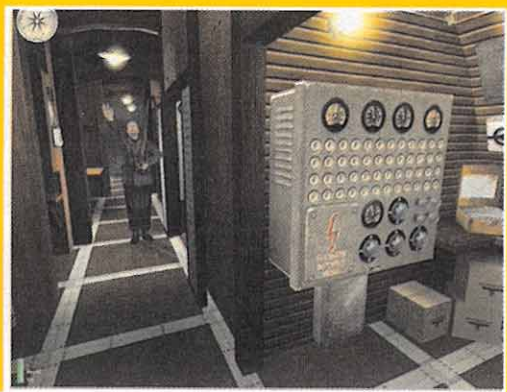

Una granada a tiempo antes de subir una escalera nos ahorrará más de un problema. La munición suele venderse muy cara como para tirar las balas.


El apoyo de nuestros compañeros de grupo es indispensable para seguir adelante sin contratiempos. Es necesario cubrirlos, igual que ellos hacen.

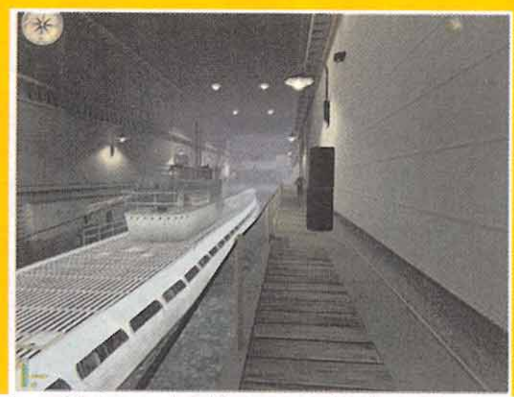

Este bazooka es el único arma que puede hacer frente al Tiger que se nos echa encima. Varios disparos y el tanque pasará a ser historia.



Ese prototipo que está encima de la mesa no implica nada bueno para los intereses aliados. Pero antes habrá que quitarse de encima a los científicos.



También los U-Boat forman parte de nuestros objetivos. De nuevo, un buen disfraz nos abrirá todas las puertas, por muy sumergidas que estén.



Los modelos de escenarios y objetos, como el submarino, están basados en datos históricos, y recreados a la perfección en todos sus detalles.

ra. Mucho más cuando vmos que en los créditos finales aparece el mismísimo Steven Spielberg como creador de la idea original. El gran mérito de 2015 está siendo llevar a cabo esta adaptación de una película tan espectacular como la de Spielberg, de modo que no desmerezca en ningún momento a su modelo y guía. Tecnología, talento y mucha dedicación y amor por el trabajo bien hecho se dejan entrever en esta primera versión. Aunque, claro, tampoco hay que olvidarse de la asesoría que ha recibido 2015 en el apartado del realismo.

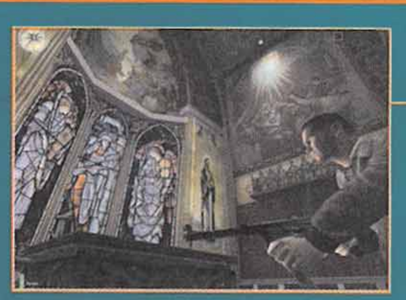
Dale Dye, viejo conocido de los aficionados al cine, antiguo capitán del cuerpo de marines, y con una colección de medallas por méritos en combate que llega a asustar, se ha ocupado de ser el referente técnico e histórico para el equipo de desarrollo. El capitán Dye también fue el encargado de asesorar a Spielberg durante el rodaje de la susodicha película, así que esto puede dar una idea de los resultados que se están consiguiendo.

VIVE EL COMBATE

Visto lo visto, que ha sido esta primera versión beta al completo, jugándola de cabo a rabo y de principio a fin, poniendo a prueba la IA, sometiendo la acción a experimentos extraños e intentando cosas que se pueden antojar peregrinas (vamos, que os prometemos que hemos intentado buscarle las cosquillas al juego), apenas hemos podido encontrar un defecto, lo que anticipa una versión final del juego realmente increíble.

Lo mejor que se puede decir de «Medal of Honor» es que es un juego único. Te emociona, asusta, divierte, hace reír, te pone los pelos de punta, ofrece una intensidad de acción explosiva y absorbe como jamás hemos visto antes. Literalmente, te mete en el pellejo del personaje y te tiene en vilo en todo momento.

Pocos, muy pocos juegos hemos podido disfrutar que consigan llegar donde «Medal of Honor» lo hace. Y gran parte de culpa es del diseño de las misiones, amén de las excelencias técnicas y visuales ya mencionadas, aunque sea brevemente. No existen dos misiones iguales. Todos los escenarios tienen sus particularidades, y apenas sí se repiten modus operandi de enemigos y estrategias previas a la acción. Cada escena exige un acercamiento distinto. Desde la infiltración en bases navales a la eliminación de francotiradores. Desde la conducción de un tanque, arrasando todo cuanto se pone a nuestro paso, al sabotaje de un aeródromo enemigo. Desde el espionaje de armamento secreto a la liberación de agentes aliados... Todo es único, especial, intenso y real.



UNA OBRA DE ARTE VISUAL

Si la ambientación de «Medal of Honor» es lo mejor que hemos vivido tras probar esta primera versión, el diseño de las misiones nos parece inigualable y el sonido (atención a la banda sonora, especialmente) es una maravilla, todo lo que se refiere al apartado visual... bueno, mucho nos tememos que cuando llegue la versión final a nuestras manos, tendremos que quitarnos el sombrero ante los chicos de 2015 y aplaudir, sin más. Una auténtica obra de arte está en gestación, en tanto en cuanto los diseños visuales son de quitar el hipo. Véase la calidad y tamaño de las texturas que se pueden contemplar en cualquier imagen o en la que se incluye junto a estas líneas, a modo de ejemplo. Si escenarios como éste no te impresionan, es que ya estás muerto...

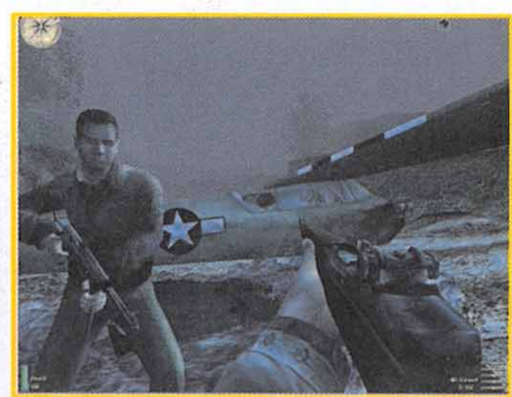
La calidad técnica del juego sólo se ve superada por el maravilloso diseño de la acción. El conjunto ofrece visos de auténtica obra maestra

Es fácil pensar que hemos caído en un entusiasmo excesivo. Y es cierto. Estamos entusiasmados con lo que hemos jugado. Esta primera beta de «Medal of Honor» es una auténtica joya, y si el juego final es igual, no decimos ya mejor, nos basta. Como todo, tiene su contrapartida. La versión final sólo estará localizada en sus textos, no en las voces. Algo que con la ayuda de los subtítulos no será un gran problema. Pero, además, parece que la tendencia actual es diseñar juegos que, en una cuantificación simplista, se hacen cortos.

«Medal of Honor» no ofrece un número desorbitado de horas de juego. Al contrario, se enmarcará en los mismos términos de títulos como «Max Payne» o «Return to Castle Wolfenstein». No más de 10/15 horas. Pero, eso sí, de espectáculo intenso, emocional y sin respiro. Pero con una ambientación jamás igualada y un realismo tremendo. Ahí no hay quien le gane. Así de claro.

Un juego imprescindible está en camino. Y no te lo debes perder.

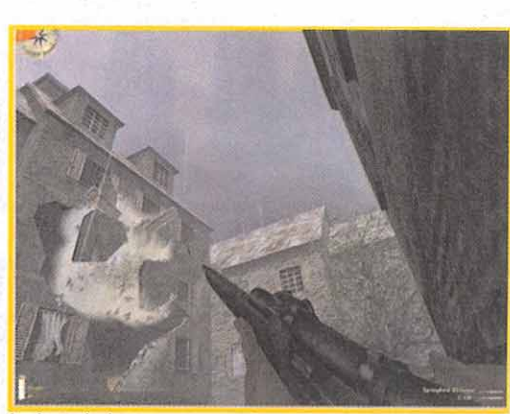
F.D.L.



Acabamos de salvar a un piloto aliado de una muerte segura. Lo que queda es escoltarlo hasta la guarida del Maquis, para que pueda volver a casa.



Hacer uso de las armas enemigas, como los nidos de ametralladora, una vez limpios de alemanes, es una necesidad en ciertos momentos.



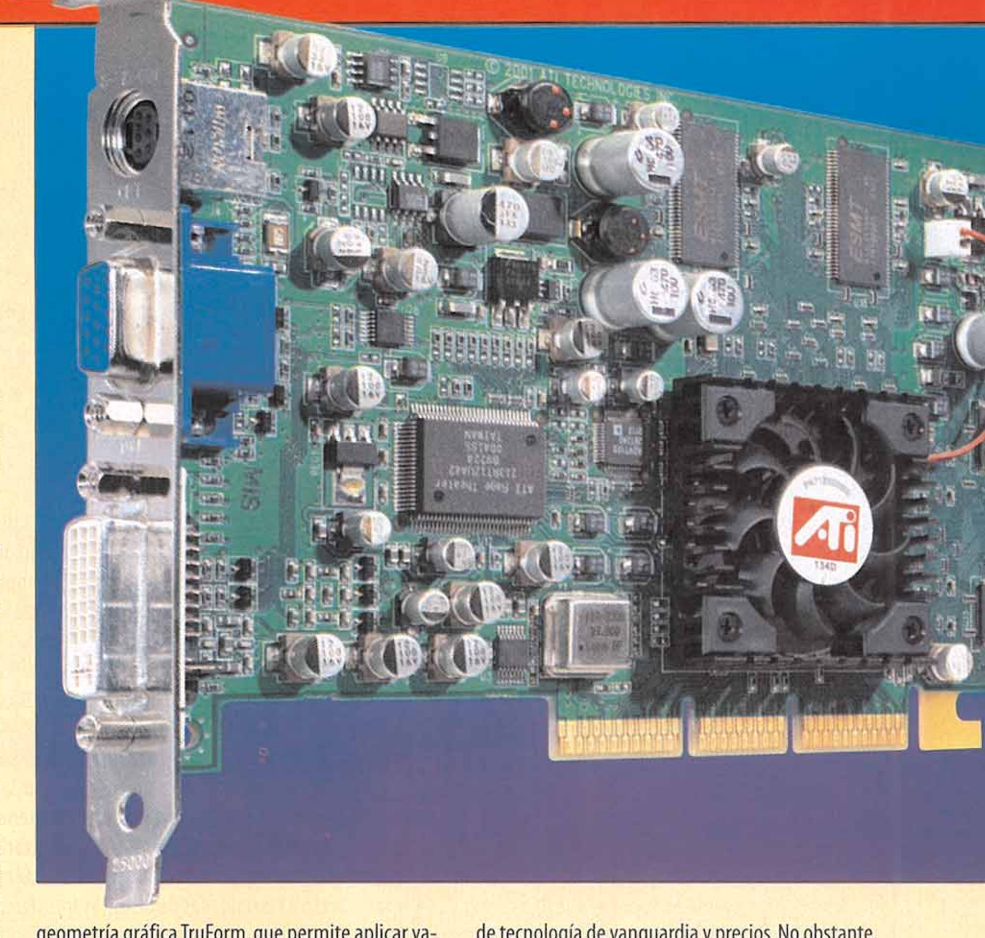
Los francotiradores nos esperan en los pueblos de la Francia ocupada, pero la aviación aliada puede echar una mano, o una bomba, que venga al pelo.

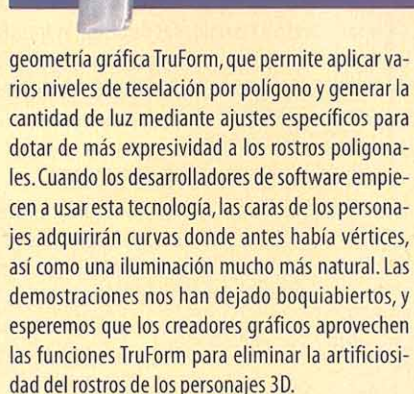
Actualízate a Windows XP

Lo prometido es deuda y en la página siguiente tenéis un reportaje que aborda los temas más importantes acerca de los dos meses de testeo intensivo que hemos efectuado a Windows XP. Las conclusiones del análisis del comportamiento de un sistema operativo no deben considerarse como una ley, pues la configuración de cada máquina determina decisivamente el funcionamiento del mismo, hasta el punto que cada ordenador se convierte en un caso independiente digno de estudio. A nosotros Windows XP nos ha ido de maravilla en las configuraciones probadas y, como corresponde a nuestra revista, lo hemos dedicado casi en exclusiva a los videojuegos, pues todos los dispositivos disponen de controladores para XP y el hardware no se queda corto con respecto a una configuración que es recomendable que se sitúe como mínimo en los 600 MHz, 128 MB de RAM, y unidades de disco Ultra ATA. Windows XP ha demostrado ser mucho más rápido y, lo que es más importante, su estabilidad está a otro nivel con respecto a Windows 9.x. Gracias al asistente de compatibilidad de programas han funcionado todos los juegos, incluso algunos de la época Windows 95 que nos daban problemas con Windows 98 SE. Eso sí, hay que olvidarse de MS-DOS. Un sacrificio más que llevadero cuando uno ya está sumergido en los 32 bit. El único problema reseñable reside en los dispositivos de control, pues XP sólo soporta los fabricantes más conocidos y si tenéis un joystick, pad, palanca de vuelo o volante muy antiguo, o de un fabricante de segunda línea, tendréis que recurrir a los controladores estándar, que por suerte admiten un máximo de seis botones (por los cuatro de Windows 9.x). No obstante, como en todos los ámbitos de hardware y software, los fabricantes ya están manos a la obra con los controladores y parches para XP.

ATI Radeon 8500

Fabricante: **ATI TECHNOLOGIES**
Compatibilidad: **WINDOWS 98, Me/NT/2000/XP (Puerto AGP 2X / 4X)**
Distribuidor: **ATI**
Precio: **390.06 € / 64 900 Ptas.**
Más información: **www.ati.com**







Como nos estábamos aburriendo un poco en el sector de las aceleradoras gráficas ante la indiscutible supremacía de nVidia y su procesador GeForce3 Ti500, damos la bienvenida al nuevo prodigio de ATI, la GPU (unidad de proceso gráfico) Radeon 8500, que se ha mostrado no sólo capaz de igualar los resultados del rey actual en los juegos, sino incluso de superarlos en benchmarks tan prestigiosos y exigentes como «3DMark2001».

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Fabricado en proceso de 0.15 micras, el procesador gráfico Radeon 8500, integra 60 millones de transistores (3 millones más que GeForce3 y el doble que su antecesor) y funciona a una velocidad de reloj de 275 MHz. Los 64 MB de memoria gráfica DDR trabajan a 550 MHz, y la tecnología de gestión de memoria HyperZ II de segunda generación eleva el ancho de banda a 12 GB/s. La arquitectura interna del Radeon 8500 es impresionante, con un motor de 128 bit con 4 canales de renderizado y 2 canales de geometría. El motor de geometría "Charisma Engine II" procesa por hardware las operaciones de transformación, iluminación (el conocido T&L por hardware), a las que añade el clipping para alcanzar una velocidad máxima teórica de 75 millones de triángulos por segundo. Por su parte, el motor de renderizado "Píxel Tapestry II", gracias a los 4 canales de renderizado, puede aplicar 6 texturas por píxel en cada pasada, por las 4 texturas simultáneas de los procesadores GeForce3, y llega a los 2.4 Gigatexel por segundo de tasa de relleno con resolución de color de 32 bit.

Respecto a las funciones 3D, la ATI Radeon 8500 es la primera tarjeta en ofrecer soporte total de Direct3D de DirectX 8.1, con el soporte por hardware de sombreado de píxeles y vértices (en su versión 1.1), deformación por procesos, compresión de geometría, morphing, bumpmapping reflectivo y filtrados anisotrópicos en fuentes de luz. Los ingenieros de ATI han desarrollado la tecnología de geometría gráfica TruForm, que permite aplicar varios niveles de teselación por polígono y generar la cantidad de luz mediante ajustes específicos para dotar de más expresividad a los rostros poligonales. Cuando los desarrolladores de software empiecen a usar esta tecnología, las caras de los personajes adquirirán curvas donde antes había vértices, así como una iluminación mucho más natural. Las demostraciones nos han dejado boquiabiertos, y esperemos que los creadores gráficos aprovechen las funciones TruForm para eliminar la artificiosidad del rostros de los personajes 3D.

PRUEBAS

La versión profesional de «3Dmark2001», que anteriormente testeó una tarjeta gráfica GeForce3 Ti 500, fue la base de las pruebas de la ATI Radeon 8500, pero como lo realmente esencial es el rendimiento en los juegos, también realizamos benchmarks con «Max Payne» (Direct3D) y «Quake III» (OpenGL). El resultado en «3Dmark2001» arroja una diferencia estimable al tratarse de procesadores que compiten directamente en el mismo nivel de tecnología de vanguardia y precios. No obstante, esta diferencia es menos apreciable a la hora de la verdad, es decir, en los videojuegos, como demuestran los resultados en «Quake 3» y «Max Payne». Más útil resulta comparar los resultados con el antialiasing habilitado. La Radeon 8500 aplica el antidentado por hardware mediante la avanzada tecnología "SmoothVision", que ha demostrado un sobresaliente comportamiento en el modo 2X, en los que apenas pierde una media de 10 fps.

CONCLUSIONES

Una vista más detallada de los resultados arrojados por «3Dmark2001» en las categorías de tasa de relleno y generación de triángulos, en las que supera claramente a su rival, cimienta la conclusión de que estamos ante una tarjeta gráfica con prestaciones de primera línea. Pero la ATI Radeon 8500 también destaca sobremanera por sus prestaciones multimedia, con soporte de doble monitor, una excelente calidad de imagen y una aceleración de MPEG-2 capaz de igualar a los reproductores DVD-Vídeo domésticos de alta gama.

COMPARATIVA: GPU RADEON 8500 vs GEFORCE3 Ti 500

	Velocidad núcleo	Velocidad RAM	Multitexturas por píxel	3DMark 2001	Tasa de relleno (3DMark)	Tasa de polígonos (3DMark)	Quake III (FPS)	Max Payne (FPS)
RADEON 8500	275 Mhz	550 Mhz	6	5337	865 Mtex/seg	27.3 M triangl/sec	150	52
GEFORCE 3 Ti 500	240 Mhz	500 Mhz	4	4982	674 Mtex/seg	18.7 M triangl/sec	146	53

***Nota:** Los test «3DMark2001» en 1024x768x32x24 sin FSAA, «Quake III» y «Max Payne» a 1024x768x32 sin FSAA en un ordenador con CPU Athlon 800, 256 MB de RAM, tarjeta de sonido SoundBlaster Live!, disco duro Ultra ATA 100 bajo Windows XP Professional.*

Windows XP y los videojuegos

La campaña publicitaria, realizada por la compañía de Gates, ha insistido en que el nuevo Windows XP supone el mayor avance desde el salto de Windows 3.1 a Windows 95. Es cierto, y necesitaríamos media revista para abordar un tema tan extenso como las novedades y características del nuevo sistema operativo de Microsoft. Hemos preferido centrarnos, después de dos meses de uso intensivo, en el funcionamiento de Windows XP con los videojuegos, actuales y no tan actuales, con análisis de compatibilidad del hardware y sus controladores, benchmarks comparativos con Windows 98 y, en definitiva, todo lo que debe preocupar a un micromaníaco que se esté preguntando si debe actualizar su sistema operativo.

Habíamos oído que Windows XP daba algunos problemas con plataformas AMD y tarjetas gráficas ATI, así que, ni cortos ni perezosos, decidimos investigarlo y para ello elegimos un AMD Athlon a 800 MHz en una placa base ASUS A7V (chipset VIA KT133) con 256 MB de RAM, tarjeta gráfica ATI Radeon 8500 y tarjeta de sonido SoundBlaster Live!.

INSTALACIÓN

Microsoft nos envió un WindowsXP Professional. El proceso de instalación –que recomendamos se realice desde punto cero arrancando desde el CD-ROM y dejando que el programa formatee el disco duro– fue sorprendentemente rápido. Tras reconocer todos los dispositivos de placa y tarjetas PnP, el primer inicio de Windows XP no sufrió ningún incidente. Aunque estábamos algo despistados por el nuevo entorno visual y la interfaz Luna (que con la práctica han demostrado ser de los más intuitivos, prácticos y atractivos de cuantos hemos probado en un sistema operativo, incluyendo a MacOS), entramos en el administrador de dispositivos para comprobar la feliz ausencia de conflictos o dispositivos no detectados.

Muy bien, pero preferimos visitar las webs de los fabricantes de nuestra placa, tarjeta gráfica y de sonido, que ya tienen controladores específicos para Windows XP.

Pruebas de Rendimiento



Puesto que probamos Windows XP también con una tarjeta gráfica GeForce de nVidia, queríamos comprobar si los controladores específicos para XP (Detonator XP) producían un aumento del rendimiento, como asegura el fabricante. Con 3Dmark2001 los resultados corroboraron esta afirmación, y los marcadores arrojan alrededor de un ocho por ciento de ganancia bajo Windows XP, un valor más que apreciable al tratarse de una optimización producida por el sistema operativo. En benchmarks con «Quake III» y «Max Payne» también mejoró la tasa de fps, aunque en un inapreciable 3% que no deja de ser significativo de la magnífica optimización de XP para los videojuegos.

MÁS RÁPIDO Y ESTABLE

Windows XP integra la base de códigos de Windows NT y Windows 2000, que presenta una arquitectura informática de 32 bits reales y un modelo de memoria completamente protegida. El kernel NT/2000 es un prodigio de estabilidad si lo comparamos con Windows 9.x. Básicamente, Windows XP es un Windows 2000 mejorado hacia el uso del sistema operativo con el entorno multimedia (con los juegos como objetivo), y podemos afirmar que por fin estamos ante un sistema operativo que combina la fiabilidad, rapidez y capacidad de gestión de un sistema operativo profesional con la compatibilidad del hardware y software dirigido al entretenimiento. Todo va mucho más rápido puede ser el comentario que mejor defina nuestra experiencia con Windows XP. El inicio y reinicio, el acceso a las unidades de disco, las transferencias de archivos, los ejecutables, las operaciones de cada aplicación, en suma, en el día a día con las tareas del sistema operativo se aprecia una ganancia de velocidad sorprendente.

MULTITAREA DE VERDAD

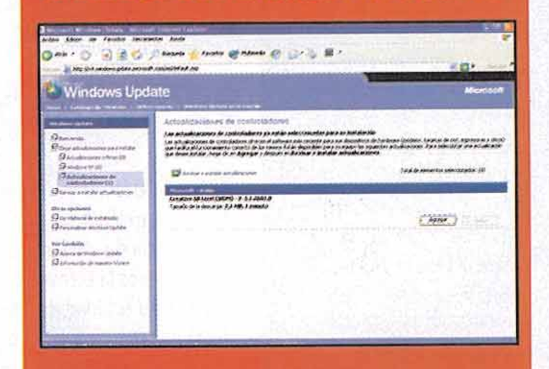
La arquitectura multitarea preferente (en lugar de la simulada de Windows 9.x) nos permitió ejecutar simultáneamente el reproductor de Windows Media (versión 8) con una película de DVD-Vídeo, un programa de edición de audio comprimiendo en MP3, el gestor de descargas Gozilla bajando cuatro archivos con una conexión ADSL, Adobe Photoshop efectuando una separación de colores y el juego «Max Payne». El administrador de tareas demostró ser una delicia tanto en el intercambio entre estas tareas, como en el control de los recursos y el cierre de las tareas y procesos en ejecución. Intentamos el mismo experimento en el Windows 98 SE instalado en otro disco duro del ordenador y resultó imposible iniciar «Max Payne», mientras que el programa de audio se colgó. Sobran más comentarios.

COMPATIBILIDAD DE PROGRAMAS

Obviamente, los juegos que ya se anuncian como compatibles con XP no ocasionaron ningún problema. Además, XP integra la más reciente versión de DirectX, la 8.1. No ocurrió lo mismo con los que en sus ficheros "léeme" anuncian problemas con Windows 2000 o directamente no dan garantías bajo Windows XP. Es el caso de «Silent Hunter II». Se instala sin inconvenientes, pero ya en el juego, al acceder a una estación del submarino, se cuelga, dando como problema la errónea localización de un archivo, clásico error que se produce cuando un juego está diseñado para Windows 9.x y funciona bajo el kernel NT. Pero hay una solución, el asistente de compatibilidad de programas. Seleccionamos «Silent Hunter II» en la lista de aplicaciones instaladas y se inicia el proceso, que nos permite elegir un modo de compatibilidad a elegir entre cuatro sistemas operativos; Windows 95, Windows NT 4.5, Windows 98/Me y Windows 2000. Elegimos Windows 98/Me, pues es el SO sobre el que se diseñó el programa, y se realizan automáticamente los cambios pertinentes en el ejecutable. Ignoramos los cambios que se producen, pero funcionan, y «Silent Hunter II» ya se ejecuta sin problemas, pues Windows XP emula Windows 98/Me cuando se inicia el ejecutable de este programa. Con «Forsaken», el propio instalador desde el CD-ROM no reconocía el sistema operativo. Recurrimos de nuevo al asistente, que encuentra el archivo que inicia la instalación en el CD-ROM, para el que seleccionamos el modo Windows 95 por la antigüedad del programa. Volvemos a intentar la instalación y se inicia sin problemas, como el posterior funcionamiento del programa bajo la emulación de Windows 95.

En definitiva, no importa si el programa soporta XP, podemos arrancar todas las aplicaciones y juegos de Windows 9.x gracias a este genial asistente de compatibilidad de programas.

Identificación y solución de conflictos



Mientras navegábamos por Internet se produjo el primer error, un stop identificado como un conflicto IRQ por una ventana azul que muestra profusa información sobre el problema, a años luz de las "misteriosas" interrupciones de Windows 9.x. Y es que, cuando se produce un error, Windows XP reinicia el ordenador y genera un completo informe del problema, que puede enviarse a Microsoft. Un análisis de los accesos a las direcciones de memoria que aparecen en el archivo de error realizado por parte del eficaz servicio técnico de Microsoft y la búsqueda de la dirección que ocasionó el cuelgue en la herramienta de información de sistema nos permitió identificar sin lugar a dudas (todo un milagro para los que estamos acostumbrados al método de prueba de cada componente de Windows 9.x) la causa del error: el software de cortafuegos de la línea ADSL. Actualizamos el software a la versión específica para XP y adiós al problema.

Flash

La prestigiosa página web Ace´s Hardware acaba de publicar un completo estudio comparativo de las prestaciones de estaciones Pentium duales con Xeon contra estaciones Athlon XP duales y monoprocesador. Para los expertos en el sector no es ninguna sorpresa, pero los sistemas AMD, incluso con un procesador, han batido con holgura los resultados obtenidos por sistemas Pentium duales bajo arquitectura Xeon. Maya3, 3D Studio Max 4, AutoCAD y Microstation. El Athlon de AMD sigue derrotando a los procesadores de Intel en cualquier comparativa, ya sea del ámbito profesional o doméstico.

Los secretos de Xbox ya han sido desentrañados por un estudiante americano de ingeniería, que ha publicado en su página web el código residente en la BIOS de la consola de Microsoft, dejando vía libre a todo aquel que quiera crear el primer emulador de Xbox para PC. Incluso llegó a colgar un archivo de libre distribución con el código completo para todo aquel que lo quisiera descargar, situación que duró menos de doce horas: el tiempo que tardó Microsoft en ponerse a hablar con él.

La tecnología PLC de transmisión de voz y datos por la red eléctrica está cada vez más cercana. PLC posibilita una conexión con protocolo IP de banda ancha empleando el cableado eléctrico, por lo que basta con enchufar el módem PLC a cualquier enchufe para acceder a todos los servicios. Iberdrola, Endesa y otras compañías de suministro eléctrico están dirigiendo gran parte de sus recursos a la fase de experimentación con PLC con desarrolladores como Ds2, una empresa valenciana que ha batido a todos sus competidores en velocidad de conexión y estabilidad.

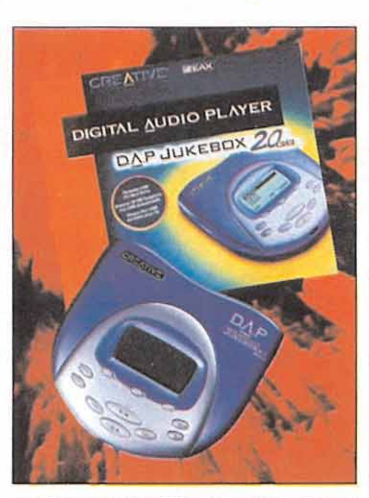
TerraTec se apunta a la Resolución 24 bit / 96 kHz



Terratec no ha tardado mucho en responder a las prestaciones de audio a 24bit/96kHz de la gama SoundBlaster Audigy de Creative y presenta ahora su última obra maestra de ingeniería: la tarjeta de sonido de 6 canales DMX 6fire con resolución de 24bit/96kHz. Este completo sistema de sonido permite un auténtico procesamiento de señal de 24 Bits y 96 kHz para reproducción de Dolby Digital 5.1, así como sonido 3D interactivo DirectSound3D mediante Sensaura 3D con soporte de EAX y A3D. El sistema de sonido DMX 6fire 24/96 va un paso por delante en cuanto a perfeccionismo en la reproducción de audio digital con una relación señal-ruido superior a 100 db. TerraTec ha establecido estándares en el ámbito profesional, y ahora lleva estos estándares al mundo del sonido de consumo. Esta tarjeta de sonido puede también grabar a una resolución de 24bit/96kHz a través de las numerosas entradas digitales y analógicas (con Phono PreAmp para la conexión de tocadiscos LP) de su completo rack externo, preparado para insertarse en una bahía de 5.

Más información: www.terratec.net/ttsp/default.htm
Compatible: PC (Puerto PCI)
Precio: 258.38 Euros / 42 990 Ptas.

Creative Dap Jukebox 20GB



Para los que no tenían suficiente con los 6 GB del DAP Jukebox, Creative acaba de ampliar la gama con el nuevo Jukebox 20GB. En modo audio MP3 a 128 kbytes, el Jukebox 20GB pueda almacenar el equivalente a 500 CDs, es decir, unas 5 000 canciones. Soporta todos los modos de compresión de MP3 y también es compatible con WMA (Windows Media Advanced) y otros formatos de sonido digital como el WAV. En su utilización para transferencia de datos, es la solución perfecta para transferir grandes cantidades de archivos entre ordenadores. La conexión USB en caliente y el software de gestión aseguran una eficaz y fulgurante transferencia de ficheros de audio y datos entre la unidad y el disco duro del PC.

Respecto a los modos de reproducción, soporta sonido de 4 canales mediante EAX. Dispone de una entrada de señal de línea en jack de 3.5 mm para realizar grabaciones digitales desde fuentes externas, así como una entrada para micrófono que asegura una fácil y rápida grabación de voz. La salida de audio tiene la suficiente calidad como para conectar el DAP Jukebox 20 GB al sistema de alta fidelidad más exigente.

Más información: www.europe.creative.com/mycountry/spain/welcome.asp
Compatible: PC
Precio: 510.26 Euros / 84 900 Ptas.

Cambridge Soundworks entra en la HI-FI para PC



Muchas veces se habla de alta fidelidad, pero nunca asociada a los altavoces para PC. Cambridge SoundWorks se ha decidido por fin a romper esta barrera, y con su pack de altavoces Megaworks 510D establece un nuevo estándar de sonido multicanal 5.1 para PC, al ofrecer hasta 450W (RMS) de potencia real con un amplificador que soporta el procesamiento digital a 24 bit y 96 kHz mediante la conexión preparada para las tarjetas de sonido SoundBlaster Audigy. Cambridge SounWorks ha aplicado la misma filosofía a los cinco altavoces satélites, que reproducen las frecuencias altas y medias sin generar distorsiones.

El subwoofer de madera integra un cono específico para las frecuencias bajas que utiliza una ecualización activa que asegura una respuesta firme y poderosa. Megaworks 510D no incorpora ningún decodificador interno, pues se centra en la potente amplificación de la señal procedente de la tarjeta de sonido, que será la encargada de decodificar las señales Dolby Digital 5.1 para DVD-Vídeo o DirectSound3D con EAX en los videojuegos.

Más información: www.europe.creative.com/mycountry/spain/welcome.asp
Compatible: PC
Precio: 510.26 Euros / 84 900 Ptas.

Monitor Digital TFT de Hercules

Hercules acaba de lanzar al mercado una espectacular pantalla TFT ideal por para entornos domésticos y de oficina que ha recibido el nombre de Prophetview 720. Se trata de una pantalla totalmente plana de 15", con un área de visualización equivalente a un monitor CRT de 17". El panel plano de matriz activa de última generación es compatible con todas las tarjetas gráfica ofrece unos altos niveles de contraste y brillo para proporcionar una calidad visual óptima. La resolución recomendada es de 1024x768 con un refresco de 85 Hz y soporte de color verdadero (16,7 millones de colores). La calidad y estabilidad de la imagen está asegurada con una apertura de píxel de 0.29 mm, un valor equiparable a monitores TFT de calidad profesional. Con un diseño ultraplano y unas líneas que lo convierten en un producto moderno y atractivo (los botones son de titanio) la Prophetview 720 es el resultado de sumar estilo y tecnología.

Más información: www.hercules.com
Compatible: PC
Precio: 600.4 Euros / 99 900 Ptas.



Escuela de Estrategas

Parecía que ayer despedíamos el milenio, cuando resulta que justo pasado mañana, como quien dice, mudamos de año. "Tempus fugit", amigos, el ocaso de 2001 nos ha sorprendido de nuevo. Cuando aún no nos hemos recuperado de doce intensos meses librando batallas, encaramos el prometedor 2002: temporada en la que, sin duda, los aficionados hemos depositado nuevas esperanzas de renovación.

Ranking de Batallas

Permanece · Cambia posición · Entra

Hemos cerrado ejercicio, y va siendo hora de reconocer el mérito de «Age of Kings», que lleva unos meses liderando en solitario la lista de los preferidos. ¿Aguantará la irrupción de «Empire Earth»?
Después de varias jornadas de hieratismo, «Shogun: Total War», ha regresado a copar el segundo puesto, en detrimento de «Red Alert 2», que muestra los primeros síntomas de fatiga. ¿Le conferirá su expansión ese aliento que tanto precisa?

1. Age of Empires II
2. Shogun: Total War
3. Red Alert 2
4. Starcraft
5. Homeworld
6. Comandos: Behind Enemy Lines
7. Dungeon Keeper 2
8. Warcraft II
9. Heroes of Might & Magic III
10. Submarine Titans

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y podéis dar más de dos votos al mismo juego.




Age of Mythology


Myth III: The Wolf Age

Campañas Navideñas

En realidad, anunciar que el 31 de diciembre está al caer no supone una exclusiva. Quién más, quién menos, ha levantado la vista del monitor para consultar el calendario. Ni que decirse tiene que, aceptar la altura del año en la que nos encontramos, apareja cesar en cualquier género de actividad marcial, para inmediatamente pasar a repasar las consecuencias de una improvisada Campaña Navideña.

Pero antes, celebraremos nuestra reunión habitual, empezando con Antonio Huerta, uno de los muchos seguidores de «Shogun: Total War» de nuestro país. En su misiva electrónica nos comenta que se siente tentado por «The Mongol Invasion», pero antes de decidirse quiere aclararse con algunas cuestiones: ¿Es lo mismo que «Shogun Warlord»? Sí, «Shogun Warlord» es una edición limitada que contiene el juego original con esta expansión, pero que, por desgracia, no será comercializada en España, al menos a corto/medio plazo.

En cuanto al editor de mapas, efectivamente, «The Mongol Invasion» incluye una herramienta con la que modificar y crear escenarios. La última de las preguntas que nos lanza Antonio es si la expansión oficial ha corregido las imperfecciones de «Shogun». Todas, lo que se dice todas no, pero buena parte de ellas han sido eliminadas. A modo de ejemplo, y por citar alguna, nosotros destacamos el esfuerzo realizado con la IA, sobre todo en lo relativo a su respuesta puntual en situaciones en las que antes se veía desbordada (asedios y "batallas con puentes", por ejemplo). En conclusión, por el precio que tiene, te puedes permitir –ahora que es época de hacer, y hacerse, regalos– el lujo de conocer a las huestes mongolas, así como los nuevos escenarios y campañas.

A continuación haremos eco de la petición de auxilio de otro lector, Luis Guillermo. Nuestro camarada está pasando apuros en el juego de Virgin «Original War», y pide a la comunidad internacional de estrategas cualquier indicio de truco para salir adelante. Si sabéis algo, su dirección electrónica es: smaug91@hotmail.com.

Ana María Villar, quiere saber si «Empire Earth» estará traducido al castellano. Efectivamente, lo estará. Si quieres saber más acerca de este pedazo de juego (con eso lo decimos todo), échale un vistazo a la extensa review que publicamos el mes pasado en Micromanía.

Si sois seguidores del juego «Delta Force» (esa saga en la que se combina la precipitación del shoot'em up con la estrategia), os resultará interesante la información que nos ha remitido Virusao. Este amigo nos comentaba en su e-mail que acaba de nacer un clan para jugar en red a este juego, su nombre es "Specialis in Combat" y su dirección URL http://usuarios.tripod.es/clan_SC/index.htm. Si tenéis a bien navegar por esta página, descubriréis un material para «Land Warrior» y «Delta Force 2».



Xavier Fontcuberta Porta (desde Barcelona), que como todos los presentes se declara fanático de este género, nos pregunta por el criterio que siguen las compañías productoras para editar los juegos de estrategia.

A nuestro entender, no hay ninguna verdad escrita al respecto, estas empresas descubrieron el filón por casualidad. Los primeros juegos que vieron la luz –como todos sabemos, por turnos– pretendían emular, de una forma más atractiva, juegos como el ajedrez. Con la evolución de las tecnologías, el apartado gráfico ha podido mejorarse, hasta llegar a los detallados escenarios de los juegos de hoy en día. Milagrosamente, este género cuajó entre millones de jugadores, y ahora es uno de los que lideran el mercado del videojuego.

En cuanto al criterio vigente en las productoras, mucho nos tememos que desde unos años para acá (desde «Command & Conquer» y el primer

Noticias

En este cónclave, afortunadamente, podemos profundizar en la noticia que dejamos pendiente en la pasada edición acerca de «Crusader: Total War». Antes de describir sus bondades, hemos de rectificar el título, que por decisión –debidamente motivada, como explicaremos– de The Creative Assembly ha pasado a ser «Medieval: Total War». En el mes de noviembre, los autores tuvieron a bien expresarse con propiedad; de este modo, se acometió un cambio en la denominación del proyecto. Con la actual, y por lo visto, definitiva, se pretenden comprender rigurosamente todos los aspectos que ofrece el juego, que contemplará una parte de la Edad Media europea, desde el siglo XI hasta el XV. Recién llegados de una invasión sobre Japón, se planea una fidedigna reproducción histórica de lo ocurrido en estas latitudes, desempeñando el papel de grandes héroes, como William Wallace, Juana de Arco, Robin de los bosques o Marco Polo (¿acaso aparecerá, como viene siendo costumbre, el socorrido Cid?).

Los accidentes acaecidos el pasado 11 de septiembre, también son causantes del cambio (los responsables arguyen que no quieren un juego que sea asociado con ninguno de los eventos ocurridos últimamente), lo cual no impide que podamos jugar como naciones del Islam que combatan a los cristianos, tanto en Tierra Santa como fuera de ella.

La última razón que justifica la rectificicación es el hecho de que «Medieval» sugiere honor combinado con brutalidad y barbarie, lo que es fiel reflejo del espíritu que quieren insuflar en el proyecto. En fin, que para todo hay explicaciones en la vida.

Más novedades a este respecto, es que el productor de «Medieval: Total War», en lugar de Electronic Arts, será Activision.

El juego en números: dispondremos de más de 100 unidades, con mejores gráficos, controles depurados y nuevos escenarios. Un total de 12 civilizaciones para ser escogidas y convertidas en imperio después de 400 años de batallas y alianzas. Gestión de recursos, diplomacia, comercio y conquista serán los elementos de «Medieval: Total War». Desde estas páginas confiamos en que The Creative Assembly no se conforme con programar un simple pastiche de «Shogun».

Pero, qué duda cabe de que después de «Warcraft III», el título más esperado de este año que inauguramos será «Age of Mythology». Y es que la respuesta de Ensemble Stu-


The Mongol Invasion


Star Wars: Galactic Battlegrounds

«Age of Empires»), el criterio que cuenta con un reconocimiento más generalizado es emular al éxito anterior. Sólo unos cuantos estudios de desarrollo tratan de sugerir nuevos derroteros por los que debería discurrir el género (nos referimos a Pyro Studios y Relic Entertainment, los autores de «Homeworld»). Molestarse en malgastar tiempo para dar con una fórmula innovadora, supone un despilfarro de recursos dentro de los apretados presupuestos de producción de las compañías. Es triste, pero actualmente, los cambios, cuando se producen, vienen dictados por los desarrolladores de "reputado prestigio" (Blizzard, Ensemble Studios o Westwood)... porque automáticamente colocan sus títulos en los primeros puestos de venta gracias a su reputación.
Antes de dar por concluida esta edición, cedemos la palabra a Javier Pozo Parrón, que parece interesado en el título «Stronghold». Tal es así que nos llega a preguntar si es mejor que «Age of Kings». No nos atrevemos a dar curso a un juicio de valor al respecto, puesto que ambos pertenecen a distintos subgéneros, así mientras «Age of Kings» pasa por un título de gestión de recursos, «Stronghold» es un título que compagina el combate en tiempo real con las actividades propias de la, denominada, "Creación de Ciudades" (más en la línea de «Caesar» o de «Zeus, señor del Olimpo»). El parecido entre ambos no pasa de ser anecdótico: en la estética de las unidades y edificios (con claras reminiscencias al juego de Ensemble Studios).
Para que Javier tenga más referencias a la hora de emitir su propia resolución, hemos de aclarar que «Stronghold» está dividido en dos campañas: una económica y otra militar. En la primera deberemos arrogarnos los privilegios nobiliarios de un señor de la guerra en la que deberemos organizar una villa medieval (cumpliendo con unos objetivos dentro de un tiempo limitado), sin apenas disfrutar de acciones bélicas.
En la campaña militar tendremos acceso a los asedios, ejerciendo tanto el papel de atacantes como el de defensores. Por consiguiente, «Stronghold» no tiene mucho que ver con «Age of Kings», que es un juego de estrategia en tiempo real clásico. De todas formas, podéis consultar la review que publicamos el mes pasado sobre este juego tan "castellano".
Respondiendo, sinceramente, al rigor de las convecciones deseamos disfrutéis con alegría y sentido del humor estas fiestas, así como que tengáis un venturoso año 2002, lleno de oportunidades personales, y próspero en lo que a momentos de lucidez estratégica se refiere.

El Miliciano Partizano

El **truco** del mes... Empire Earth

Si has sido uno de los numerosos afortunados en descubrir un excelente juego como este en el calcetín de los regalos, recibe nuestra más cordial enhorabuena.
Si estos deseos no te resultan los suficientemente prácticos, aquí tienes un detalle para que disfrutes de este clásico. Para activar la consola que permite introducir los comandos, así como para ejecutarlos, pulsa enter. Luego escribe el código que quieras de los que enumeramos en esta lista:



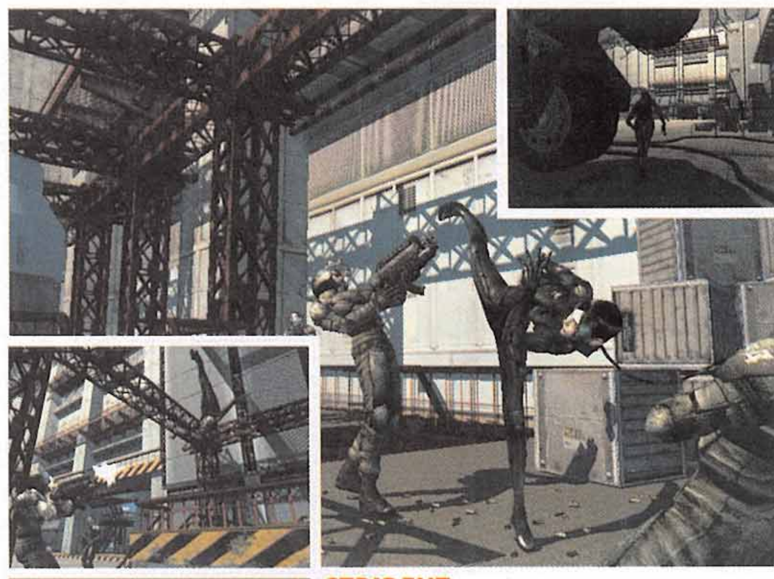
-"my name is methos" para aumentar tus existencias de todos los recursos, y descubrir qué secretos depara el mapa.
-"atm" te confiere 1 000 unidades de oro.
-"you said wood" lo mismo, pero con madera.
-"rock&roll" aumentará en 1 000 la piedra.
-"creatine" para obtener 1 000 de hierro.
-"somebody set up us the bomb" para superar el escenario automáticamente.
-"headshot" elimina el elemento seleccionado.
-"ahhhcool" consigue que pierdas el escenario.
-"asus drivers" revela todos los confines del escenario en juego.
-"display cheat" elabora un inventario con todos estos códigos, para que tengas la lista a mano por si se te ha olvidado algo.

dios ante el estímulo que ha supuesto el lanzamiento de «Empire Earth» (que se proclama como el aspirante a batir) no se hecho esperar. Otra de las causas que ha recomendado a la compañía tejana el desarrollo de esta nueva edición de la saga «Age of Empires» es el dilatado ciclo de vida del producto, cuya última entrega lleva entre nosotros, nada más y nada menos, que 2 añitos. «Age of Mythology» será fiel al espíritu que ha llevado a sus predecesores a alcanzar unas ventas de 8.5 millones de copias en todo el mundo. Aunque el equipo de desarrollo se ha puesto manos a la obra para llevar a cabo mejoras "sustanciales" en el sistema tradicional de juego. A modo de ejemplo podemos adelantar que están recurriendo a un engine netamente tridimensional, que posibilitará la práctica de zooms y la total libertad en la rotación de la cámara, así como escenarios y unidades construidos a base de polígonos. El nivel de detalle será, aparentemente, digno de elogio, para lo que también se ha cuidado el sistema de efectos especiales (iluminación, oscilaciones en la superficie del agua, lava, tornados, terremoto, humo,... y hasta incluso presenciaremos cambios entre el día y la noche).
Otra de las novedades que presenta «Age of Mythology» es el firme propósito de renunciar al rigor histórico (quizá de ahí el cambio de denominación). Por primera vez, no conduciremos campañas militares que acontecieron (o pudieron haber acontecido) en la realidad, sino que protagonizaremos la expansión de un pueblo antiquísimo –griegos, egipcios o vikingos– dentro de un rico universo mitológico. Una dimensión en la que los héroes y el favor de los dioses determinaban el transcurso de las batallas; deberemos ir acostumbrarnos a la idea de combatir al lado de gigantes de hielo, cíclopes, minotauros y demás personajes de los relatos mitológicos clásicos.

Temas para **Debate**


Star Wars: Galactic Battlegrounds

La época del año en la que estamos, no es óbice para que los lectores viertan libremente sus opiniones al respecto de los últimos títulos de estrategia. ¡Pasamos la palabra a dos de ellos!
Alejandro Javier Ruiz Castañeda (desde Burgos) nos comenta en su carta: "Os escribo indignado y a la vez preocupado después de haber jugado la demo de «Star Wars: Galactic Battlegrounds», que me parece un PLAGIO de «Age of Empires II», y para colmo descarado y malogrado". Como correctamente apunta Alejandro, parece que nuestros peores temores se han hecho realidad. Tal es así que, tras adquirir los derechos del motor de Ensemble Studios –lo cual hace que técnicamente, deje de ser un plagio–, se hayan conformado con cambiar el aspecto de las unidades, e introducir unos efectos especiales ridículos. Si «Age of Kings» os gustó, «Galactic Battlegrounds» no os defraudará, pero... no esperéis nada nuevo.
Jordi García Lopera, regresa a nuestras páginas para manifestar la desazón que le han generado las escasas novedades introducidas en «The Mongol Invasión», como recordareis, la expansión oficial de «Shogun: Total War» (título del que Jordi se considera un defensor incondicional, como ha demostrado a lo largo de sus intervenciones). Sorprendiéndonos, una vez más, con su dominio de la historia de las campañas militares, el senescal García Lopera, achaca a la «The Mongol Invasion» que los cambios operados en el ejército nipón a consecuencia de los atributos de las huestes invasoras no tengan repercusión en el juego (en este sentido, Jordi apunta cambios en las armas, las armaduras y la organización de los cuerpos militares). A pesar de esta, excusable a nuestro entender, falta de rigor histórico, concluye su discurso con las siguientes palabras: "... las unidades poco difieren de las que nos encontrábamos en el «Shogun» original. Quizá hubiesen podido cambiar el árbol tecnológico, y hacer que aumentara a medida que (los japoneses) se enfrentasen a los mongoles, puesto que desde la primera (1274) a la segunda invasión (1281), hubo tiempo para realizar algunos cambios".
Estamos contigo, Jordi, en que se podían mejorar muchas cosas, pero haciendo honor a la justicia, también hemos de reconocer que un elevado número de ellas se han corregido.





STRIDENT PC / PHANTAGRAM INTERACTIVE

«Strident» es un juego de acción en 3D en el que los jugadores deben aprovechar el entorno como ventaja táctica para superar las distintas fases. El juego nos convertirá en la agente «Strident», una guerrera inmersa en un futuro postapocalíptico que ha perdido todos sus recuerdos pero con un instinto de supervivencia muy aguzado. Físicamente ella es la perfecta máquina de matar, pero su psique es mucho más frágil que su cuerpo. «Strident» estará basado en una versión mejorada del "Blue Engine" diseñado por Phantagram, y gracias a él podremos manipular casi cualquier objeto que encontremos en el escenario. El sistema de combate será el punto fuerte del juego, ya que permitirá combinar el uso de artes marciales con el manejo de armas pesadas. Para realizar combinaciones de golpes complejos se ha elegido el clásico sistema de combos.

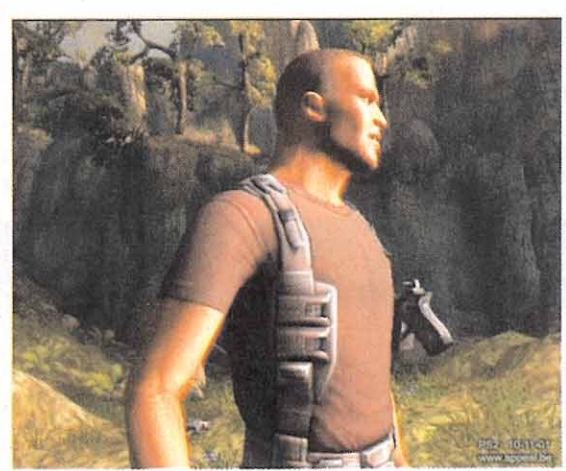






OUTCAST 2: THE LOST PARADISE PC, PLAYSTATION 2 / APPEAL, INFOGRAMES

La secuela de «Outcast» está madurando a marchas forzadas. Durante los últimos meses hemos dado buena prueba de ello, mostrando las primeras pantallas del juego, pero aún queda tiempo para poder disfrutar con él. No obstante, ya tenemos más información sobre el proyecto, que será una aventura de supervivencia ambientada en el planeta Adelpha, en la que Cutter Slade se verá inmerso en una guerra sin comerlo ni beberlo. Como no podía ser de otra manera, Slade tendrá que asumir el rol de salvador del planeta y rescatar a la amigable raza de los Talan de una belicosa especie alienígena que amenaza con conquistarlos. Los programadores del Appeal se están esforzando por conseguir un juego que sea asequible tanto para aquellos que jugaron la primera parte como para los recién llegados a la saga, que combine perfectamente argumento, gráficos e interacción con el entorno.

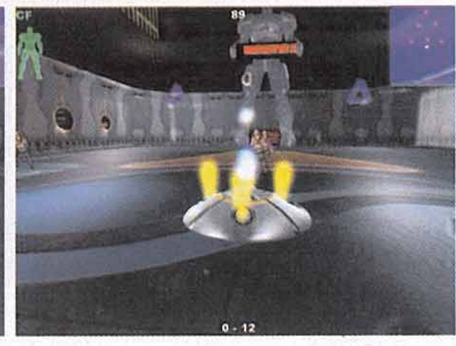


SPEEDBALL ARENA PC, PLAYSTATION 2 / BITMAP BROTHERS

¿Qué podemos decir a estas alturas de la saga «Speedball» que no sepáis ya? Pues que los hermanos Bitmap están preparando un nuevo programa con el que engordar la franquicia. Según cuentan, «Speedball Arena» será una verdadera secuela porque reformará el sistema de juego e introducirá muchos elementos novedosos en la serie. El juego empleará todos los avances tecnológicos vigentes en la actualidad para ofrecer un juego capaz de satisfacer por igual a los forofos de la saga y a aquellos usuarios que no tuvieron la oportunidad de disfrutar con el juego original. A pesar de todo, los programadores confiesan que la tecnología no ha madurado lo suficiente como para realizar la versión definitiva de «Speedball». Esperemos que este juego no defraude como lo hizo «Speedball 2100», porque tiene todos los ingredientes para convertirse en uno de los juegos imprescindibles en 2002.











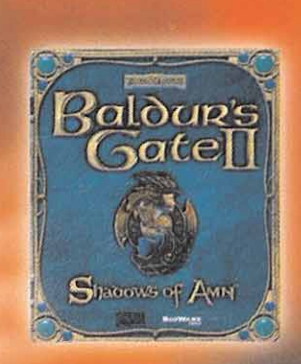
PROJECT I PC / THIRD WIRE

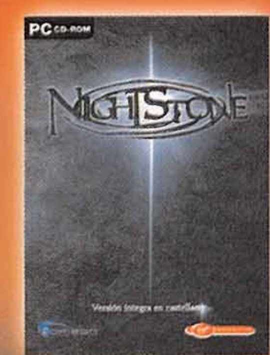
En un momento en que los simuladores de vuelo viven tiempos poco boyantes, aún hay compañías que apuestan por el género. Un buen ejemplo es Third Wire, una empresa afincada en Estados Unidos que está desarrollando un simulador aeronáutico centrado en la recreación de aviones de los años 60. La idea era conseguir un simulador divertido en el que se pudieran manejar aviones a reacción sin necesidad de leer un voluminoso manual y en el que el combate entre aeroplanos ocupara un lugar destacado. Es por eso que los programadores eligieron aviones de la década de los 60, ya que facilitaban la labor de realizar un programa realista pero jugable. Un juego a tener muy en cuenta, sobre todo cuando pensamos que Third Wire es responsables de juegos como «European Air War», «Jane´s Longbow 2» y el «Jane´s AH-64D Longbow».

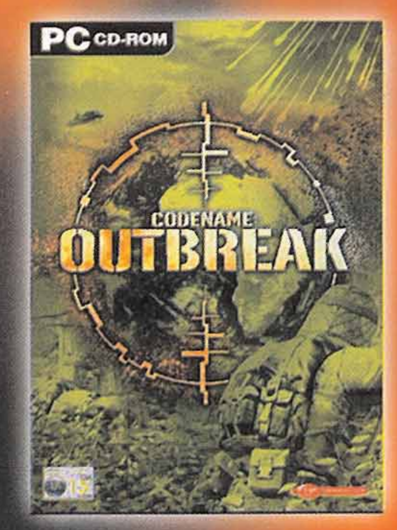


Disfruta al máximo de estos estupendos juegos con la tarjeta gráfica más rápida del mercado



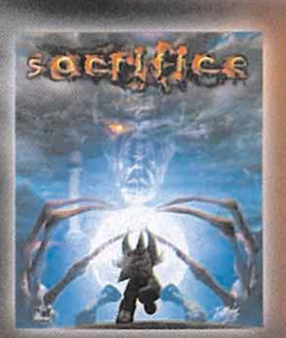








1 Tarjeta gráfica
RADEON 7500
+
Lote de
5 juegos





Cupón de participación

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Localidad: ____________________

Provincia: ____________________ CP: ____________

DNI: ____________ Teléfono: ____________

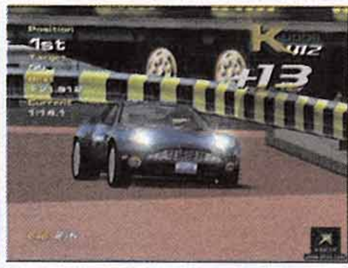
Bases del concurso

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO ATI/VIRGIN".
2. Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán DOS, uno ganará una Tarjeta Gráfica RADEON 8500 y un Lote de 5 juegos para pc compuesto por: Codename Outbreak, Baldurs Gate II, NightStone, MDK2 y Sacrifice. El otro ganador será agraciado con una Tarjeta Gráfica RADEON 7500 y un lote de juegos igual que el anteriormente mencionado. Los premios no serán, en ningún caso, canjeables por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 28 de Diciembre de 2001 hasta el 21 de Enero de 2002.
4. La elección de los ganadores se realizará el 22 de Enero de 2002 y los nombres se publicarán en el número de Marzo de 2002 de la revista Micromanía.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente para territorio Español.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ATI, VIRGIN y HOBBY PRESS.



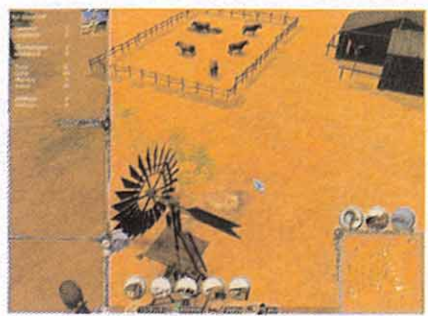
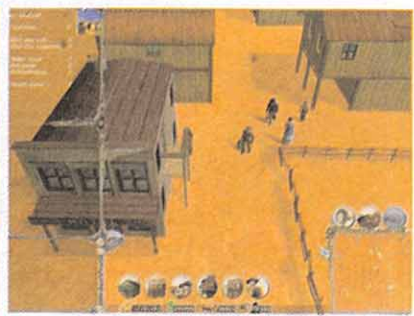


www.ati.com www.virgin.es

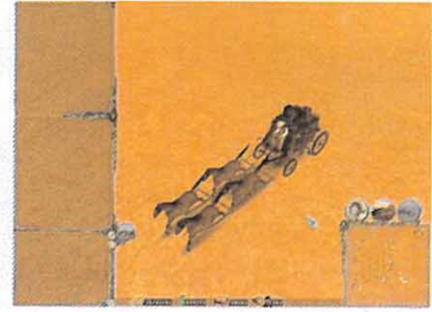
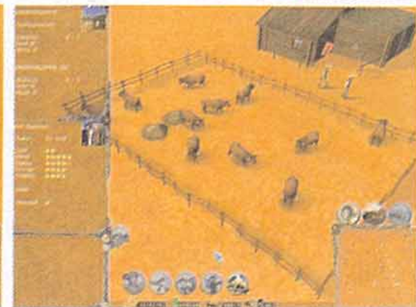



PROJECT GOTHAM XBOX / BIZARRE En marzo del próximo año podremos disfrutar en España tanto de Xbox como de «Project Gotham», uno de los juegos más interesantes de la primera hornada de títulos diseñados exclusivamente para la consola de Microsoft. La continuación de «Metropolis Street Racer» es un juego que aprovecha todas las prestaciones de la Xbox para llevar el concepto de juego original hasta su máxima expresión. Gráficamente, el juego no tiene parangón con ningún otro programa, ofreciendo un entorno extremadamente realista y aplicando la técnica Enviroment Mapping a todas las carrocerías. Gracias a la potencia de la máquina concebida por Bill Gates, se ha podido incluir un sistema de física muy complejo, que incluye un calculo dinámico independiente para cada una de las ruedas. El juego mezclará simulación y arcade por partes iguales, para así atraer a todo tipo de público.



FAR WEST PC / JOWOOD La compañía austríaca JoWood está dando los últimos retoques a un juego de estrategia táctica ambientado en el lejano oeste. Según cuentan, esta época ha sido ignorada sistemáticamente por el género de la estrategia y bien se merece un juego que le haga justicia. Ellos ya lo intentaron hace un tiempo con «Frontierland», un programa que pasó sin pena ni gloria por las tiendas de videojuegos, y ahora pretenden resarcirse con «Far West». En este juego, desarrollado conjuntamente por Kritzelkratz 3000 y Greenwood Productions, el usuario tendrá que convertirse en ranchero en un lugar tan peligroso como el oeste norteamericano. Para proteger nuestras propiedades tendremos que contratar cowboys que vigilen nuestras reses y cuiden nuestra integridad física. «Far West» incluirá todos los elementos característicos del género de los western, para todos los aficionados a la estrategia táctica

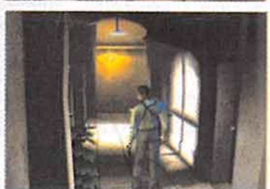



MAFIA PC / ILLUSION SOFTWORKS, TAKE TWO Take Two e Illusion Softworks nos invitan a regresar hasta la América de los años treinta para convertirnos en un capo mafioso, que lucha por la predominancia de su familia en una ciudad corrupta llamada Lost Heaven. Como miembro de la familia Salieri, Tommy –el mafioso encarnado por el protagonista– tendrá que ir escalando posiciones en el escalafón, a base de cometer todo tipo de crímenes en nombre de su clan. La historia comienza cuando tres mafiosos se introducen en el taxi de Tommy y le instan a que les ayude. Tras demostrar sus dotes como conductor, los mafiosos le permiten entrar en su clan como prueba de afecto por el favor prestado. Así comienza una vida de opulencia y riesgo que Tommy acepta de buen agrado. Uno de los proyectos más esperados del catálogo de Take Two que promete ser uno de los pesos pesados en 2002.




GOOD COP, BAD COP PC, PLAYSTATION 2, XBOX / REVOLUTION SOFTWARE Revolution, responsables de aventuras como «Beneath a Steel Sky», continúa con lo que será su próximo proyecto. Bautizado con el título de «Good Cop, Bad Cop», este juego pretende convertirse en el juego de policías definitivo, siempre según la opinión de sus creadores. El jugador interpretará a un agente del cuerpo que descubre la relación existente entre un sospechoso habitual y el hombre que asesinó a su padre veinticinco años atrás. Los diseñadores han elaborado un complejo argumento lleno de suspense y giros inesperados, en el que no faltarán tiroteos tan vívidos como los de las mejores películas del género. «Good Cop Bad Coop» será un juego en tres dimensiones y tiempo real con una perspectiva en tercera persona, cosa que aumentará la espectacularidad del programa.








Nascar Racing 2002 Season

Como todos los años, Papyrus está preparando una nueva entrega de su simulador de conducción en circuitos Nascar, que tanto éxito les reporta en países como Estados Unidos. En Micromanía hemos tenido la oportunidad de probar una versión beta de «Nascar Racing 2002 Season» y podemos asegurar que la franquicia sigue en plena forma.



¿Cada vez Mejor?

Nascar Racing» es el simulador de carreras Nascar –esto es, carreras de coches preparados en circuitos ovales; un deporte genuinamente estadounidense– diseñado por Papyrus. A pesar de que los españoles no seamos muy aficionados a este tipo de competición, sí que lo somos a los títulos de conducción, y es por ello que el juego sigue apareciendo año tras año en nuestro país. Recientemente, un representante de Vivendi visitó nuestra redacción para mostrarnos la primera versión jugable del programa.

DEMOSTRACION ALGO LIMITADA

La beta de «Nascar» era aún bastante inestable, por lo que apenas podemos ofreceros datos concretos sobre la versión definitiva. Aún no se había implementado el sonido y sólo había disponibles dos de los muchos circuitos que estarán incluidos en la versión final del juego –el Atlanta Motor Speedway y otro nocturno situado en Richmond–, por lo que las opciones de conducción estaban aún muy limitadas. El modo Campeonato, que presuponemos será el verdadero corazón del programa, aún no estaba activado; tampoco el multijugador funcionaba, ni los tutoriales estaban al cien por cien. Las opciones posibles se limitaban a participar en una sola carrera –ya fuera en Atlanta o en Richmond– y a presenciar las repeticiones de las mismas, una vez completada la prueba. A pesar de que el contenido de la demostración, como veis, era escaso, tanto las repeticiones como las carreras nos sirvieron para comprobar en vivo y en directo las excelencias del motor gráfico del juego, mucho más potente que el que se usó para la anterior entrega del programa, «Nascar Racing 4».



La sensación de velocidad será uno de los aspectos más logrados del juego, por lo que pudimos ver en la beta.



Desde el interior del coche se vive más intensamente la competición, aunque la visibilidad es limitada.

El jugador que pruebe «Nascar Racing 2002 Season» dispondrá de dos modalidades de juego –arcade y simulación–, similares en apariencia pero radicalmente opuestas a la hora de jugar. En el modo arcade, el usuario sólo tendrá que preocuparse de adelantar a sus rivales sin colisionar con las barreras o con otros coches. El coche resulta sencillo de controlar y sólo tendremos que concentrarnos en mejorar nuestra posición vuelta tras vuelta. Posteriormente jugamos una partida en el modo de simulación y, como cabía esperar, la respuesta del bólido cambió notoriamente respecto al arcade. En el modo realista la sensibilidad del volante es extrema y cualquier error se paga con un descarrilamiento o un aparatoso accidente. El juego incluirá un sistema de colisiones bastante afinado, lo que

Aunque la beta que hemos probado es aún bastante inestable, hemos podido comprobar la impresionante calidad gráfica que tendrá el juego



La aplicación del Enviroment Mapping en las carrocerías de los coches ofrece, como se puede apreciar en cualquier imagen, espectaculares resultados, que aumentan el realismo durante la carrera.

En la pantalla de selección de vehículos podremos elegir nuestro coche y la escudería.

En esta imagen se puede apreciar el elevado nivel de detalle que se está logrando en las texturas del juego.

Las colisiones múltiples y trompos están a la orden del día en los circuitos Nascar.

Antes de comenzar podremos ver el circuito, para aprender las peculiaridades del trazado.

El avanzado motor gráfico que utiliza el juego permite ver simultáneamente en pantalla un número de coches bastante elevado sin que se produzcan ralentizaciones a lo largo de la carrera.

supondrá que nuestro coche quedará inutilizado tras un gran golpe. Afortunadamente, para los jugadores menos expertos, el sistema de daños podrá ser desactivado en cualquier momento.

Detrás de su aparente simplicidad se esconde un auténtico simulador con un fuerte componente táctico, que gustará a los aficionados

GRÁFICOS IMPRESIONANTES

El aspecto gráfico del juego mejorará exponencialmente respecto a «Nascar Racing 4». Los que conozcáis aquel título recordaréis que, aunque la jugabilidad del mismo era intachable, los gráficos tenían una apariencia bastante tosca y poligonal. Han transcurrido casi dos años desde la aparición de «Nascar Racing 4» y el tiempo no pasa en balde, así que los programadores de Papyrus han utilizado una tecnología gráfica mucho más acorde con los tiempos que corren. A tenor de la elevadísima calidad gráfica apreciada en la demo parece seguro que, en lo que a tecnología se refiere, no habrá comparación posible entre «Nascar Racing 2002 Season» y su predecesor (sirvan las imágenes que acompañan este artículo como prueba). Los modelos tridimensionales de los coches han ganado en complejidad y detalle, ofreciendo un aspecto inmejorable y sumamente realista. La resolución de las texturas también ha aumentado y el aspecto externo de los vehículos no disminuye ni cuando nuestro coche comparte pantalla con una veintena de competidores. El juego incluirá cuatro puntos de vista diferentes, que permitirán seguir la carrera en tercera persona o desde una perspectiva subjetiva. Pero es quizás el empleo del enviroment mapping la técnica que más impresionará al jugador, gracias a la cual la carrocería de todos los coches reflejará el entorno que los rodea.

JUGABILIDAD ANTE TODO

Si por algo se debería reivindicar un juego como «Nascar Racing 2002 Season» es por el elevado grado de adicción que provoca en los jugadores. Pero, ¿cómo puede resultar tan divertido un juego de carreras en el que tanto los circuitos como los coches son prácticamente idénticos entre sí? Muy sencillo: porque detrás de su aparente simplicidad, en «Nascar Racing 2002 Season» se esconde un simulador con una fuerte componente táctica capaz de seducir a jugadores de todo tipo.

Las competiciones Nascar se caracterizan por la resistencia de los pilotos participantes ya que, debido al peculiar trazado de los circuitos y al elevado número de bólidos que compiten entre sí, la victoria dependerá de la capacidad de aguante y el tesón de los conductores, así como de su olfato para evitar los accidentes multitudinarios. Y es que, como ya sabéis los aficionados al mundo del motor, cuando un coche colisiona en un circuito Nascar, es raro que lo haga solo.

¿QUÉ CABE ESPERAR?

Aún quedan unos meses para poder disfrutar de una versión acabada del juego, pero la beta que hemos tenido la oportunidad de testear ha dejado entrever un juego interesante y divertido, que supera con creces a su predecesor: gráficos claramente superiores y una jugabilidad más lograda, tanto en la partida individual como en las competiciones que se disputen entre varios jugadores humanos.

Puede que el Nascar sea un deporte minoritario en nuestro país, pero «Nascar Racing 2002 Season» promete ser un juego interesante y adictivo como pocos, que interesará a todos los aficionados al género de la velocidad, que esos sí que son muchos.

Habrá que esperar, de todas formas, hasta probar la versión producida del programa, con todas sus opciones disponibles al cien por cien, para comprobar si los chicos de Papyrus han sido capaces de cumplir todos los objetivos que se habían marcado en esta edición de su exitosa saga.

I.C.C.

Fighting Legends Online

Un nuevo juego masivo se asoma a nuestros PCs. Se trata de «Fighting Legends Online», un título que nos aporta una nueva forma de ver los juegos masivos online, mezclando conceptos de títulos tan dispares como «Everquest» o «Sacrifice».

Lergan y el Mundo de Exisle

Hace eones, antes de que el tiempo fuera conocido como tal, una entidad robótica gigantesca vagaba por el espacio. En su interior se encontraban congeladas muchas especies de lejanas galaxias. Cuando su trayectoria la llevo a pasar por el quinto planeta del quinto sol ocurrió algo imprevisto. Blathak, una araña mecanizada de gran poder, abordó a Lergan y, movida por la envidia, saboteó los sistemas de navegación del ente robótico provocando que éste impactara en el planeta. La explosión fragmentó aquel mundo, que fue conocido desde entonces por el nombre de Exisle, y provocó la liberación de las especies que había dentro de Lergan.

Ahora el mundo de Exisle se encuentra dividido en 3 planos vitales: El mundo subterráneo, el Plano de la Superficie y el Reino del Cielo. Y en estos tres planos se encuentran los seres de Lergan, unidos en nueve clanes diferentes y enfrascados en una cruenta guerra por la supremacía, a la espera de que el espíritu de Lergan retorne... Eso es lo que supone «Fighting Legends Online» para el subgénero de los juegos masivos online, aunque en este caso asistimos a una mezcla de géneros como la estrategia, la aventura y el rol. Lo mejor para hacerse una idea de «Fighting Legends Online», es pensar en él como un híbrido sacado de títulos como «Sacrifice» y «Everquest».

En el juego nos vemos introducidos en un extenso mundo dividido en 3 zonas (planos) comunicadas por los clásicos portales de teletransporte. En cada zona hay a su vez zonas (unas 128), dentro de las cuales podremos encontrar monumentos mitológicos, ciudades de aspecto desolador o enormes templos; sin olvidar las construcciones características de cada clan. Y por supuesto, una gran cantidad de seres que pueblan todos esos territorios y que servirán al jugador de presas con las que obtener jugosos recursos y experiencia.

Una vez que hemos seleccionado el servidor en el que jugar, tendremos que proceder a crear al Avatar, que es nuestra máxima representación en el mundo de Exisle. Lo primero de todo será escoger a qué clan querremos pertenecer; esto determinará no sólo nuestro aspecto en el mundo, sino también las características de nuestros guerreros, ya que hay clanes que cuentan con mejores unidades de cuerpo a cuerpo y otros en los que prima la magia. Tras haber seleccionado el clan que se acerque más a nuestras preferencias, nos quedará escoger qué tipo de personaje queremos, de entre los cinco tipos disponibles. Es importante destacar que no se podrán modificar los atributos iniciales. Por suerte, si, tras jugar un rato, el avatar no es de nuestro agrado, siempre podremos generar otro nuevo.

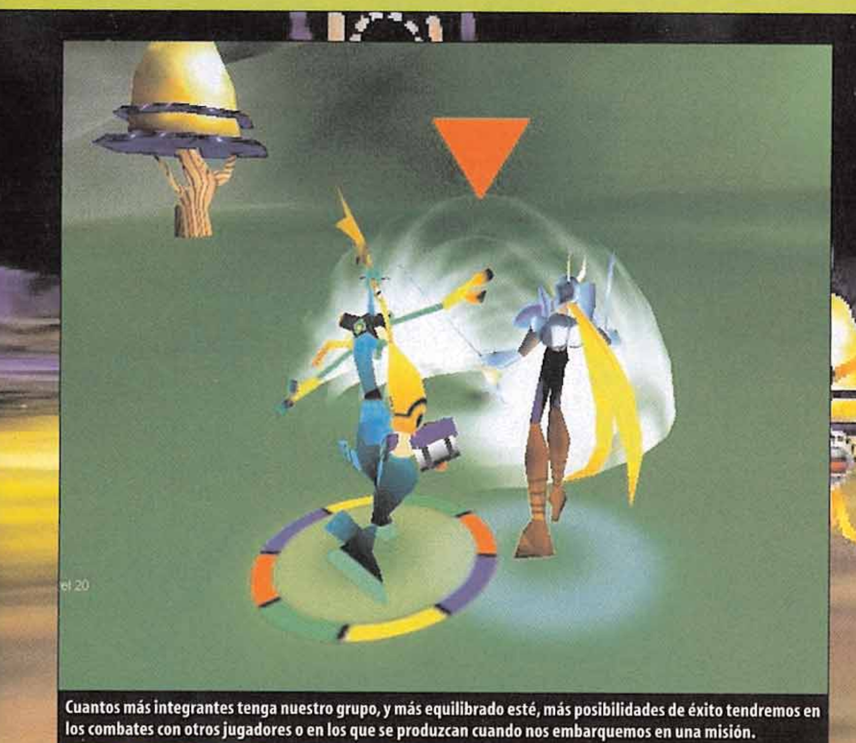

Cuando hablemos con un NPC, éste nos ofrecerá una misión con la que podremos obtener experiencia.

Nuestra base será el pilar de todos los movimientos y nunca deberemos alejarnos mucho de ella.

Cuando emplacemos nuestra base podremos recolectar recursos del terreno con los que disponer de nuevas unidades, estructuras defensivas o tecnologías

PRIMEROS PASOS

Una vez que hayamos creado el avatar y lo seleccionemos podremos entrar en el mundo de Exisle. La primera lección será cómo seleccionar objetivos, algo que se lleva a cabo con la barra espaciadora, que nos permitirá encarar a enemigos, coger tesoros o hablar con NPCs. Por suerte, al menos en los primeros momentos, podremos contar con la asistencia de un



Cuantos más integrantes tenga nuestro grupo, y más equilibrado esté, más posibilidades de éxito tendremos en los combates con otros jugadores o en los que se produzcan cuando nos embarquemos en una misión.



Este es uno de los portales que comunica con los otros dos planos de Exisle.



En este menú podremos reclutar tropas, investigar nuevas armas o consultar un diario de misiones.



Dependiendo del clan y del tipo de unidad nuestros ataques tendrán unos efectos u otros.



Al morir nos convertiremos en un espectro verde a la espera de poder resucitar.



Para iniciar la investigación de tecnologías, antes tendremos que hacernos con los recursos necesarios.

El Interface

Al principio, el interface de «Fighting Legends Online» puede llegar a ser bastante confuso. Por suerte, con el juego se incluye un pequeño mapa del teclado con el que hacernos mas fácilmente con el manejo de todos los comandos.

En cuanto a los menús, cumplen con su cometido en todos los aspectos exceptuando uno: la barra de vida de nuestro avatar, que no aparece por ningún lado. En la parte inferior derecha podremos ver una brújula que nos indica la dirección en la que nos movemos y que cuando estemos combatiendo nos mostrará el nombre de nuestro objetivo (de un color diferente dependiendo de su nivel con respecto a nosotros), su energía vital y la barra de acción, que refleja el tiempo que tenemos que esperar para efectuar un nuevo ataque.

En la esquina inferior izquierda nos encontramos con el chat, que nos permite comunicarnos con otros jugadores. En la parte superior, por último, podremos observar dos iconos, que representan, uno en qué estado nos encontramos (corriendo o en combate) y el otro el momento en el que nos encontramos (día, noche, atardecer, etc.). Además, pulsando una tecla se desplegará el menú de nuestra base, desde el que podremos acceder a las opciones de reclutamiento, investigación y misiones.

Podremos escoger a nuestro avatar (brujo) de entre un total de nueve tipos diferentes, cada uno de ellos con sus propias virtudes y debilidades

pequeño ayudante, que nos dirá para qué sirve cada cosa y qué hacer en cada una de las situaciones con las que nos iremos encontrando. Cerca de la cueva en la que comenzamos el juego, hay una ciudad. Si nos acercamos a ella y entramos nos podremos encontrar con numerosos NPCs que nos asignarán tareas con las que conseguir recursos y experiencia. También y, muy importante, dentro de una de las torres, encontraremos a un NPC que nos enseñará a luchar, algo imprescindible en Exisle.

Una vez hecho todo esto, estaremos preparados para explorar y evolucionar en este mundo. Comenzamos solos, pero a medida que obtengamos recursos y experiencias podremos reclutar a más guerreros e, incluso, si mantenemos contactos con otros jugadores, intercambiar guerreros. Llegados a este punto, tenemos que decir que hay dos formas de obtener recursos: matando monstruos (que a su muerte nos dejan objetos, tesoros o incluso guerreros), realizando misiones (del tipo de eliminar a una criatura o conseguir objetos) o, por último, recolectando con nuestra base a la manera clásica de los juegos de estrategia.

Como hemos dicho, este es un juego de estrategia online, y por ello, nuestra base será el eje esencial de todos nuestros movimientos. Lo primero que hay que saber sobre la base: es móvil, es decir, podremos emplazarla donde queramos y trasladarla cuando lo consideremos oportuno. Las ventajas de tener emplazada la base cerca de donde nos encontremos son numerosas.

Por un lado nos regeneraremos más rápido en combate, y por otro podremos resucitar más rápido, ya que nuestra base es nuestro nexo con el purgatorio, el lugar donde se dirigen las almas de los guerreros de Exisle al fallecer.

La base también sirve, por supuesto, para recolectar recursos, con los que podremos reclutar a nuevos guerreros o aumentar las construcciones de nuestra base, o investigar nuevas tecnologías con las que conseguir mejores armas o habilidades.

TÁCTICAS DE GRUPO

Según vayamos avanzando en la dinámica del juego iremos aumentando cada vez más nuestro grupo de unidades, hasta conseguir un total de 16; que pueden ser unidades propias que hayamos reclutado nosotros mismos gracias a nuestra base o bien unidades que hayamos intercambiado con otros jugadores.

Es importante cuidar la configuración que va a tener nuestra pequeña tribu, ya que de ello dependerá la efectividad de las estrategias que queramos llevar a cabo. Por poner un ejemplo, si tenemos un grupo formado por unidades de ataque a distancia, lo que habrá que buscar siempre serán tácticas que nos permitan atacar a nuestros enemigos desde una posición aventajada, evitando todo lo posible que se produzca el combate cuerpo a cuerpo. Habrá que tener vista y saber combinar a la perfección las unidades que usaremos para poder ser imbatibles en los combates contra otros jugadores.

Por supuesto, en «Fighting Legends» podremos enfrentarnos contra otros jugadores en todo momento, pero también establecer poderosas alianzas que nos proporcionen algunas ventajas significativas, como la posibilidad de compartir unidades o recursos o de realizar ataques combinados contra otros jugadores de Exisle.

CÓMO CONSEGUIR EL JUEGO

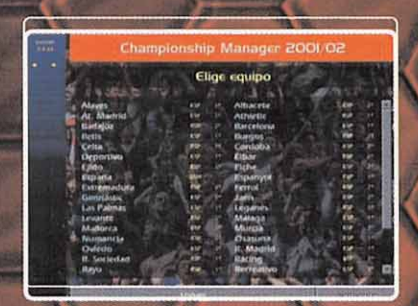
«Fighting Legends Online» no se distribuye oficialmente en España. La única forma de conseguirlo, hoy por hoy, es adquiriéndolo a través de un proveedor americano o canadiense. Su precio es de unos 30 dólares, con un mes gratuito de prueba. Luego, para seguir jugando, es necesario el pago de una cuota mensual de unos 10 dólares. Al preguntarle a Dale Lullo, productor del juego, sobre qué podían esperar los jugadores europeos, nos dijo que, aunque los servidores se encuentren en USA, en la beta han contado con al menos 400 betatesters europeos y que estos habían podido jugar perfectamente con un lag casi imperceptible, por lo que no cree que la distancia pueda resultar un problema.

X.M.V.

Nº 1 en REINO UNIDO, FRANCIA Y ALEMANIA

EL MEJOR MANAGER DE FÚTBOL DE LA HISTORIA

Championship Manager® 01/02 es la edición del 10º aniversario de la serie Championship Manager, que con más de 1,5 millones de usuarios es número uno en Europa y sigue batiendo récords.



El juego cuenta con la Licencia Oficial de la LFP, todos los clubes y jugadores de Primera y Segunda División de la Liga Nacional de Fútbol Profesional. Además, perfiles e historia de más de 100.000 jugadores, entrenadores y managers de 26 ligas de todo el mundo con los equipos más importantes de los cinco continentes.



Todos los campeonatos del mundo: la Liga Española, las Copas del Rey, Intercontinental, Intertoto, UEFA, África, América, Asiática, de Confederaciones y de las Naciones, Liga de Campeones, Supercopa, Eurocopa, los Juegos Olímpicos, el Mundial y mucho más.



Conviértete en manager del equipo que quieras y preocúpate de todos los detalles: uniformes, traspasos, precio de las entradas, entrenamientos, formaciones, lesiones de los jugadores, mejoras en el estadio...

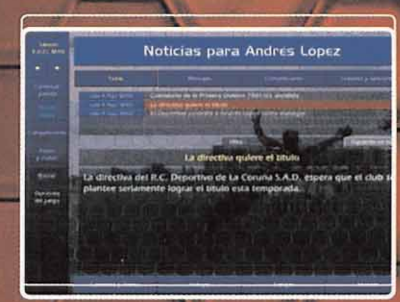


Compara los jugadores dos a dos y traspásalos con la nueva regulación de transferencias de la Unión Europea.

Incluye un potente editor de datos que te permite modificar las estadísticas del juego.



Accede a las cualidades y estadísticas que sólo el entrenador puede conocer a través del modo Enmascarar Cualidades.



Interacción con la junta directiva y organismos deportivos: manda un ultimátum, acepta o reclama las sanciones impuestas a tus jugadores.

Totalmente en castellano



sports interactive

Die Hard: Nakatomi Plaza

Si la ilusión de tu vida es llegar a emular las andanzas del teniente John McClane vete buscando una camiseta blanca de tirantes lo más zarrapastrosa posible, que el resto lo pondrá el nuevo título de Piranha Interactive, «Die Hard: Nakatomi Plaza»; un juego muy prometedor, que a partir de un argumento muy conocido pero no por ello menos atractivo, plantea una aventura repleta de acción y emociones fuertes.

Uno contra todos

Die Hard, Nakatomi Plaza» no es, ni mucho menos, el primer juego de ordenador inspirado en la famosísima serie de películas de «La Jungla de Cristal» y, de hecho, los más veteranos recordarán las dos entregas de la serie «Die Hard Trilogy» en las que se combinaba la acción en tercera persona con la conducción de coches y las pruebas de puntería.

Sin embargo, esa falta de originalidad no quita para que, por lo que hemos podido ver, esta adaptación tenga todas las papeletas para ser la de mayor calidad hasta la fecha.

YIPPII-KA-YEI

El juego reproduce de manera extremadamente fiel el argumento de la película y aunque, a estas alturas, éste debería ser de sobra conocido por todo el mundo, no está de más que lo recordemos aquí por si hay alguien que ha pasado los últimos 13 años dedicando su vida a un estudio antropológico en una isla de la Polinesia. Nuestro papel será el de John McClane, un policía Neoyorquino que debe enfrentarse en solitario a una banda de terroristas que ha secuestrado un rascacielos de más de cuarenta plantas, el Nakatomi Plaza del título, con el fin de robar una fortuna que se guarda en la caja fuerte del último piso. Para complicar más la situación, los terroristas retienen a un gran número de rehenes entre los que se encuentra la propia esposa de McClane, y éste, además, comienza la aventura armado únicamente con una pistola.

Resulta importante destacar que, además de reproducir con gran acierto prácticamente todas las localizaciones que aparecen en la película, el juego incluirá además muchas otras situaciones que no estaban en el film y que nos obligarán a recorrer la torre de arriba y abajo rescatando rehenes, eliminando terroristas y, como no podía ser de otra manera tratándose de nuestro John McClane, sembrando el caos y la destrucción a nuestro paso.

Los escenarios de la película son reconocibles en muchas de las localizaciones del juego.



Las armas automáticas serán, sin duda, nuestras mejores aliadas para acabar con el secuestro.

Una de las cosas que más llama la atención de «Die Hard» es que en él, la carga argumental será realmente fuerte, y aunque básicamente estamos hablando de un juego de acción, con todo lo que ello conlleva en términos de tiroteos, emboscadas y dosis elevadas de adrenalina, también estará repleto a lo largo de todo su desarrollo de diferentes misiones, objetivos y tareas que tendremos que ir cumpliendo para poder avanzar a lo largo de la historia. Algunas de estas tareas estarán tomadas literalmente de la película, como por ejemplo cuando hemos de subir al tejado para utilizar la radio y conseguir que la policía venga al edificio, y por tanto resultarán muy familiares para casi todo el mundo, pero muchas otras se encuentran en esas fases añadidas que hemos mencionado y, por lo tanto, contribuirán a introducir una nota de originaldiad en un juego que, si no, sería francamente previsible.

Entre las principales consecuencias de esa mayor complejidad en el planteamiento de las misiones, se encontrará la inclusión de elementos como una radio con la que ir pi-

Parece que esta vez sí que se va a aprovechar la licencia de la famosa película "La Jungla de Cristal" con todo su enorme potencial

Al igual que sucedía en la película, el juego estará repleto de escenas violentas; aunque nadie suele tener nada que objetar a la sangre en la pantalla grande, no suele suceder lo mismo cuando aparece en un videojuego.

Una de nuestras tareas será evitar que los rehenes sean devorados por las llamas de este incendio.

El motor gráfico Lithtech demuestra una vez más la gran calidad gráfica que puede desarrollar.

A medida que se desarrolle la aventura tendremos que visitar varias veces la azotea de la torre.

Eventualmente acabaremos pasando incluso por las alcantarillas, donde tendremos que bucear.

Además del contador de salud, dispondremos de un marcador que medirá nuestra moral.

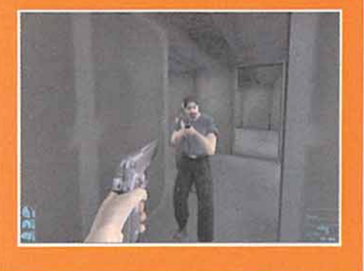
¿Dónde están las estrellas?



Un hecho curioso acerca de «Die Hard, Nakatomi Plaza» es que a pesar de que evidentemente posee los derechos sobre la película de cine no parece tenerlos sobre la imagen de los actores que participaron en ella. Así, a lo largo del juego nos vamos encontrando con multitud de secuencias cinemáticas, realizadas con el propio motor del juego, en las que se reproduce de manera prácticamente idéntica escenas de la película, incluyendo los mismo personajes, escenarios prácticamente idénticos y, en la mayoría de las ocasiones, las mismas líneas de diálogo palabra por palabra. Cualquier aficionado a la serie de películas reconocerá al primer vistazo la sala en la que Bruce Willis se arrastra debajo de una mesa mientras desde encima de ella un terrorista le tirotea o su diálogo en el tejado con la operadora de radio de la policía de Los Ángeles. Sin embargo, ninguno de los personajes del juego guarda el menor parecido con el actor que lo interpretaba, algo que no se puede atribuir a la casualidad.









Muchos niveles del juego, como este laboratorio, no aparecían originalmente en la película.

El motor Lithtech, de Monolith, ya empleado en «No One Lives Forever», es una garantía de calidad en el apartado técnico

diendo pistas cuando la salida de una situación no esté demasiado clara, una placa para que al enseñársela a los rehenes confíen en nosotros o, como no, el inconfundible mechero Zippo de John McClane con el que caldear un poco la situación.

Un aspecto que, desgraciadamente, hemos echado mucho en falta en la versión previa de «Die Hard» que hemos tenido ocasión de examinar, es un modo multijugador. Se trata de una ausencia comprensible dado el peso del argumento en el desarrollo del juego y la gran linealidad de éste, pero aun así se nos antoja que no hubiera sido tan difícil implementar al menos un modo "deathmatch" dentro de los enormes escenarios que forman cada planta de la torre. Es pronto, claro está, para afirmar nada, pero no cabe duda de que la imposibilidad de jugar en compañía será un lastre que afectará a la calidad global del juego.

LA POTENCIA DE LITHTECH

«Die Hard» utilizará el motor gráfico de Monolith LithTech, empleado con gran éxito en su juego «No One Lives Forever». Sólo con esta tarjeta de visita bastaría para que las expectativas alrededor de él fueran muy altas, pero es que además nuestra primera impresión tras examinar una versión preliminar ha sido francamente buena. Nos ha sorprendido, especialmente, el diseño de personajes, cuyo realismo y nivel de detalle alcanza cotas muy elevadas, así como el de los niveles, que por momento consiguen reproducir de forma casi perfecta escenarios de la propia película. En este sentido hay que destacar también las abundantes secuencias cinemáticas que salpican el juego, muchas de las cuales son copias casi exactas de secuencias de la película, con la salvedad de que han sido realizadas con el motor del juego, por lo que están perfectamente integradas dentro de la acción.

Igualmente resultan también muy interesantes los efectos visuales, como la iluminación o las explosiones, aunque estos en menor medida porque, al fin y al cabo, ya los habíamos disfrutado en el juego de Monolith. En cualquier caso, aunque todavía cabe esperar que se produzcan algunos ajustes en determinados aspectos técnicos del juego que no están del todo pulidos, no hay motivos para pensar que no estarán todos solucionados a tiempo para su presentación definitiva. Si esto es así y el desarrollo del juego concluye sin mayores problemas, todo parece indicar que el inigualable defensor de la ley, interpretado por Bruce Willis, tendrá por fin un juego a la altura de su merecida reputación.

J.P.V.

Real War

Cuando un género como la estrategia en tiempo real ha sido objeto de tantas y tantas revisiones, y muchas de ellas tan poco originales, cuesta trabajo llegar a entusiasmarse ante una nueva incursión. Sin embargo, el juego de Rival Interactive oculta, tras una fachada tradicional, ciertas sorpresas interesantes que nos hacen esperar con impaciencia su inminente aparición en el mercado español.

Realismo por encima de todo

Real War» es un juego de estrategia en tiempo real que, a pesar de su aspecto clásico promete ofrecer algunas novedades interesantes. Entre ellas, destacan especialmente su ambientación, que no transcurre en un futuro lejano ni en una época fantástica sino en el presente más actual, y sus unidades, todas ellas réplicas de unidades militares reales, actualmente en uso en todo el mundo. No podemos todavía saber si estas características conseguirán que «Real War» destaque sobre la multitud de títulos del mismo tipo que saturan las estanterías de las tiendas, pero sí podemos asegurar que cualquier esfuerzo por aportar novedades en un tema tan gastado será recibido con alegría.

COMO EN EL TELEDIARIO

Como en todos los juegos de estrategia en tiempo real, en «Real War» nuestra misión será producir y controlar un número más o menos grande de unidades militares para enfrentarnos con ellas a las unidades enemigas. Pero, por ejemplo, el juego no seguirá un sistema de recolección de recursos, tal y como se emplea habitualmente, con minas y con peones que recogen y transportan los materiales básicos, sino que bastará con que creemos uno o más almacenes para disponer de un flujo constante y automático de suministros. Estos suministros, que serán más abundantes cuantos más almacenes construyamos, nos permitirán crear nuevas estructuras y solicitar refuerzos, esto es, crear nuevas unidades. Además, a diferencia de otros juegos en los que el único límite a las unidades disponibles está en la capacidad del ordenador, en «Real War» sólo podremos crear un número limitado de estructuras y unidades en cada partida, lo que representa el límite a los refuerzos que están dispuestos a proporcionarnos nuestros superiores. Lógicamente, cuanto más difícil sea una misión más unidades podremos solicitar, pero las cantidades serán siempre bajas para mantener una cierta sensación de realismo.


«Real War» cuenta con abundantes efectos visuales, como los de las explosiones de las unidades.


En varias misiones los puentes serán puntos de gran importancia estratégica que conviene defender.

Y es que precisamente «Real War» se ha diseñado buscando en todo momento el mayor realismo posible, hasta el punto de que ésta será sin duda su característica principal. Así, las 50 unidades diferentes que se incluyen, entre tierra, mar y aire, son réplicas lo más exactas posible de unidades militares reales utilizadas en la actualidad por los ejércitos de todo el mundo, pero especialmente por los de Norteamérica y la antigua Unión Soviética. A pesar de que para no confundir a los jugadores menos versados en cuestiones bélicas, en la traducción de los nombres de unidades se ha decidido emplear nombres genéricos, como por ejemplo "caza aire-aire", en la descripción que se adjunta con cada una de ellas se especificará claramente que, por ejemplo, el caza anteriormente mencionado no es otro que el F-15 Eagle.

Además, esta similitud no se limitará a una cuestión de nombres y semejanzas gráficas, sino que el motor del juego simulará hasta donde sea posible, el comportamiento real de cada unidad, especialmente las aéreas, de forma que los aviones no atacarán "flotando" estáticos sobre el objetivo, sino que, al igual que en la vida real, tendrán que maniobrar y hacer una "pasa-

La apuesta de «Real War» por el realismo es muy clara; lo que falta es saber si podrá combinarlo con una jugabilidad adecuada

El sistema de selección de unidades permite un mayor control de la acción sin necesidad de perder tiempo vagando por el mapa

Una de los efectos más impresionantes del juego es la forma en que los cazas de combate aumentan de tamaño cuando despegan, algo que proporciona una estupenda sensación de profundidad.


Al atacar, descubriremos que algunas unidades son especialmente útiles contra ciertos enemigos.


El tamaño de la infantería respeta la proporción con los vehículos terrestres y las estructuras.


En la parte inferior izquierda de la pantalla se puede ver una breve descripción de cada unidad seleccionada.

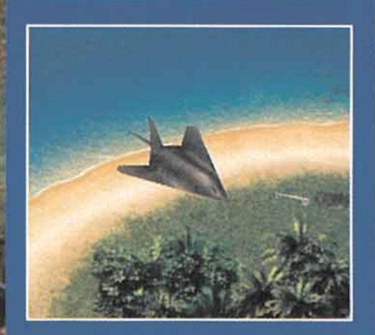
da" sobre él para cada descarga de proyectiles, teniendo incluso que volver a su base de origen entre ataque y ataque. Por otra parte, este realismo, así como el elevado número de unidades diferentes incluidas, desde comandos especiales de infantería, como los rangers o los seals, hasta portaaviones o superbombarderos, nos obligarán en todo momento a combinar las habilidades de unas y otras para poder tener alguna expectativa de éxito.

En cuanto a los modos de juego, además de los imprescindibles modos multijugador, para hasta cuatro jugadores, y de escaramuza, «Real War» incluirá también una campaña con 12 misiones para cada uno de los dos bandos enfrentados. Estos dos bandos son, por una parte, una facción rebelde del ejército de la antigua unión soviética que bajo el mando del general Vlako Alexeyev ha tomado el control de una gran parte del territorio ruso, y, por la otra, un ejército internacional con predominancia de fuerzas norteamericanas que debe impedir la instauración de un nuevo régimen soviético. Dejando a un lado el planteamiento más o menos realista del argumento, lo cierto es que todas y cada una de las misiones se basarán en situaciones absolutamente plausibles, desde la defensa de unas minas de importancia estratégica, hasta la neutralización de uno de los generales rebeldes tras las líneas enemigas. Por otra parte, aunque parte de las 24 misiones totales de la campaña son comunes a ambos bandos, evidentemente jugadas desde diferentes puntos de vista, también se incluirá una buena cantidad de misiones exclusivas para cada uno de ellos.

UN INTERFAZ INGENIOSO

La principal novedad que presentará el interfaz del juego, que por todo lo demás será bastante similar al estándar del género, es la introducción de un sistema de selección de unidades a través de iconos. Así, en unos cuadros que aparecerán en la parte inferior de la pantalla se mostrará un pequeño icono por cada una de nuestras unidades, separadas convenientemente en aire, mar y tierra, de manera que sólo con pulsar sobre ellos estas unidades quedarán seleccionadas automáticamente, de forma in-





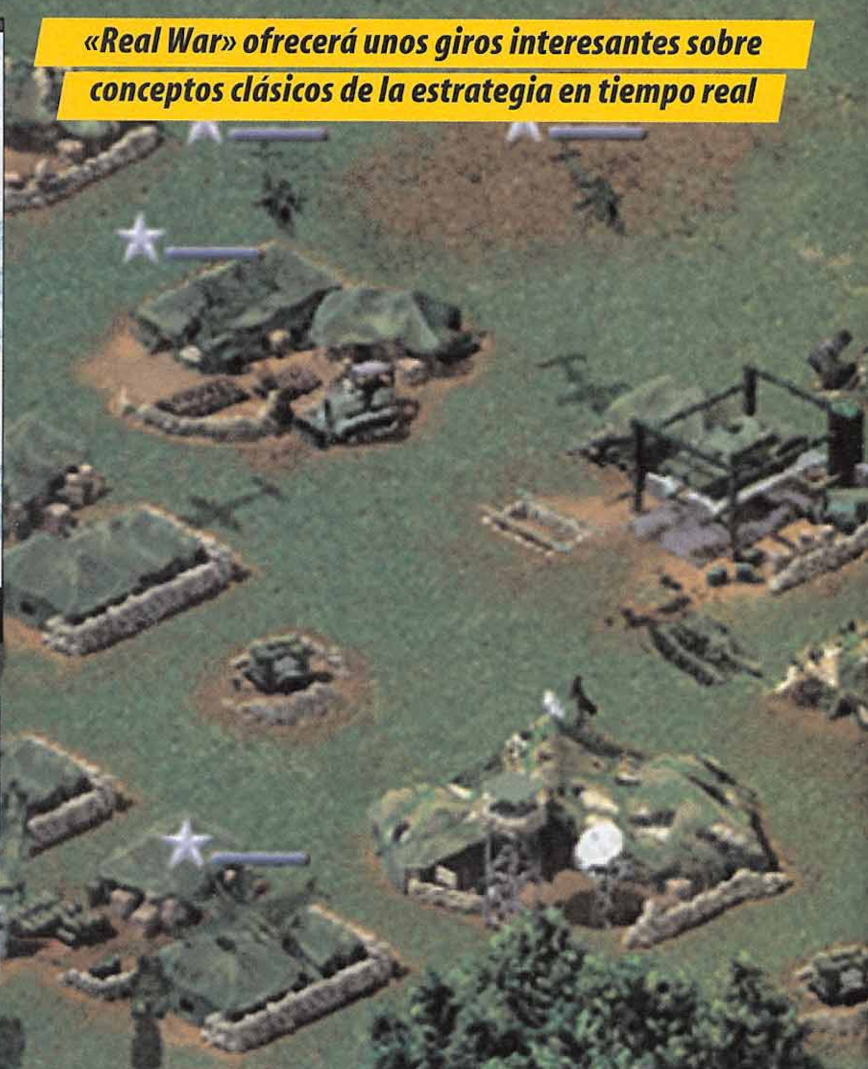
Potencia de fuego

No cabe duda de que gran parte del posible éxito de «Real War» se fundamentará en la inclusión en él de unidades militares reales. Estas unidades han sido tomadas, principalmente, de las que utilizan los ejércitos de Norteamérica y la antigua Unión Soviética y, como podéis comprobar en las imágenes adjuntas a este cuadro, el parecido logrado con respecto a sus versiones reales es más que notable. Entre las unidades más espectaculares figuran, claro está, las aéreas, desde los cazas F-15 y F-16 hasta el F117A Nighthawk, pasando por el avión de guerra electrónica A-6E Intruder, o el superbombardero soviético TU-160 Blackjack; pero tampoco podemos olvidarnos de los comandos Seal, la lanzadera de misiles SCUD, los submarinos nucleares o, por supuesto, el impresionante portaaviones.





«Real War» ofrecerá unos giros interesantes sobre conceptos clásicos de la estrategia en tiempo real





Los ataques aéreos te dan una impunidad muy necesaria a la hora de atacar instalaciones enemigas, aunque, por supuesto, existen muchos tipos de defensas antiaéreas que pueden pararnos los pies.



La combinación de los ataques aéreos y navales abre muchas posibilidades estratégicas.



A cada grupo de unidades se le podrá asignar una formación a elegir de entre un amplio catálogo.



Existe la opción de ocultar el interfaz para disfrutar de un mayor campo de visión durante la partida.

La sombra de todos los aviones se genera en tiempo real sobre la superficie del terreno.



El juego incluirá tres clases de terrenos totalmente diferentes: nieve, jungla y desierto.



El nivel de detalle alcanzado en las estructuras y otros elementos del terreno es muy elevado.

dividual o por grupos. La principal ventaja que proporcionará este sistema es la de poder mandar a cualquier unidad a cualquier lugar del mapa sin necesidad de tener que buscarla primero por toda la superficie de juego abandonando la localización en la que estábamos. Es similar al sistema de asignación de teclas a grupos de unidades, algo que también se podrá hacer en «Real War», pero con la ventaja evidente de que no existe un límite al número de grupos puesto que en cada momento podremos seleccionar entre todas nuestras unidades. Igualmente, también dispondremos de un cuadro de objetivos en el que aparecerán los iconos de todos las unidades enemigas localizadas hasta el momento, y que podremos usar para enviar al ataque a nuestras unidades, una vez más sin necesidad de desplazarnos por el mapa. Otros aspectos del interfaz, que también facilitarán el control de la acción, son la posibilidad de marcar una cadena de objetivos para que las unidades seleccionadas se vayan enfrentando a ellos de forma sucesiva, o la de ordenar a un grupo de unidades que espere a que todas lleguen hasta el objetivo antes de entrar en combate. Por supuesto contaremos también con un imprescindible zoom que nos permitirá acercarnos o alejarnos para ver la superficie de juego precisa en cada momento de la campaña bélica en curso.

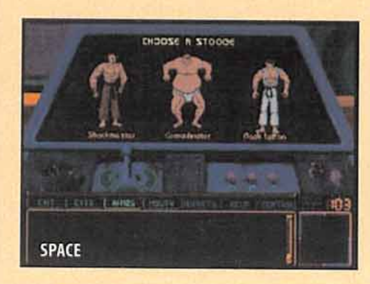
CLÁSICO, NO ANTICUADO

Aunque gráficamente «Real War» se ceñirá al tradicional punto de vista isométrico en 2D, el elevado nivel de detalle de escenarios y unidades, apreciable incluso al máximo nivel de zoom, así como la utilización de aceleración por hardware, promete ofrecer resultados muy interesantes. En este sentido, hay que destacar que el tamaño de las unidades es bastante elevado y, dentro de un orden, notablemente proporcionado. No queremos decir con esto que todas las unidades estén reproducidas a escala, pero sí que, por ejemplo, los aviones crecen de tamaño al despegar de las pistas y portaaviones, creando un efecto de perspectiva muy realista, o que los soldados son realmente minúsculos. Existe, eso sí, un problema en la versión que hemos examinado y es el del extremado parecido entre las unidades de ambos bandos, sobre todo en lo relativo a su color, ya que las unidades de un bando son de color "verde claro" y las del otro "verde camuflaje oscuro".

Por último no podemos dejar de destacar el cuidado proceso de postproducción por el que está pasando el juego, en el que se están localizando a nuestro idioma absolutamente todos los textos y las voces del juego.

J.P.V.

Huevos de Pascua



SPACE

Uno de los ruegos más repetidos en vuestras cartas, es la publicación de los ocultos "Huevos de Pascua" que pueblan todas las aventuras, en donde se revelan divertidos secretos. Como vuestros deseos son órdenes, aquí van algunas "perlas" seleccionadas por El Gran Tarkilmar.

NOTA: Algunos de estos trucos sólo funcionan con ciertas versiones de los juegos, según los parches instalados o el idioma.

–«MYST 3»: En primer lugar, poner el teclado en modo "Inglés Americano". En el mundo de Edanna, caminar hasta la base, al lugar donde se encuentran las dos grandes flores azules, con forma de cebolla. Buscar los escalones de piedra, junto a la planta que sirve de trampolín. Allí cerca hay una polilla. Pulsar la tecla "tilde" –tecla izquierda del "1"– y pinchar en la polilla. En sus alas aparecerán las fotos de dos gatos, las mascotas de la diseñadora de Edanna.

–«KING'S QUEST VIII»: En la casa en lo alto del acantilado, hay una poción para ver cosas invisibles. En lugar de usarla allí, como "manda" el argumento, llevarla hasta la casa de la primera chica con la que el protagonista habla, al empezar el juego. Tomar la poción, y mirar los árboles situados a la izquierda de la casa. Aparecerá una manzana. Al cogerla, Connor se quedará completamente desnudo, salvo por una oportuna máscara.

–«GABRIEL KNIGHT III»: Teclear GK4 en el ordenador Sydney para obtener información sobre el inacabado cuarto juego de la saga.

–«SPACE QUEST VI»: Cambiar la fecha del ordenador por la de los cumpleaños de los programadores y jugar a la recreativa «Stooge Fighter III», para que los personajes cambien. Las fechas son: 11 de Abril (Michael Lytton), 3 de enero (Steve Conrad), y 29 de diciembre (Bill Shockley).

–«LA FUGA DE MONKEY ISLAND» (Remitido por T. Martín): En el Palacio de las Prótesis puedes ver a ciertos clientes de Dave Ojomuerto. Ve al enroscador de fichas y pon:
Mono-Banana-Calabaza: Obi W. Kenobi
Mono-Banana-Conejo: Salvador Dalí
Mono-Mono-Calabaza: Sam'n' Max
Palmera-Calabaza-Calabaza: Henry J. Jones.


LAGO NESS


SCHIZM

Y tú, ¿qué opinas?

Como ocurre de vez en cuando cada cierto número de meses, El Club organiza una mesa redonda para debatir sobre un polémico tema. En estos casos, la Sala de Reuniones suele llenarse, así que entrad y coged rápido una silla, si no queréis quedaros sin sitio... ¿Estamos todos listos para empezar?

Al contrario que en otras ocasiones, el debate abierto este mes no es demasiado controvertido, pero sí muy interesante y reñido, pues se enraíza en la esencia misma del género, cuestionando sus pilares básicos y su idiosincrasia.

Fue propuesto hace ya bastante tiempo por Julio León, y es uno de los que más opiniones ha generado. A priori, la pregunta es inocente: ¿Cuántas veces os acabáis de nuevo una aventura gráfica, una vez terminada?

Una de las críticas más comunes a este tipo de juegos es que una vez resueltos, ya no disponen de alicientes para volver a jugarlos, pues los diálogos y los puzzles no varían.

Por el contrario, el componente táctico o aleatorio de los arcades en tres dimensiones o los juegos de estrategia, permiten que puedan ser completados en varias ocasiones, con la seguridad de obtener resultados distintos, sin olvidar la posibilidad de jugar con otras usuarios humanos en el apartado multijugador.

¿Es éste uno de los fallos de las aventuras gráficas? ¿O, por el contrario, la linealidad ayuda a crear una trama sólida y bien pensada, para disfrutar al máximo del juego?

VUESTRA OPINIÓN

De forma instintiva, las distintas corrientes de opinión han ido apiñándose en diversos grupos, a lo largo de toda la Sala de Reuniones. Pero, antes de que toméis la palabra, vamos a comenzar revelando las estadísticas completas, a partir de los e-mails y cartas recibidos:

-Completó la aventura más de 5 veces: 8%
-Completó la aventura entre 2 y 5 veces: 19%
-Completó la aventura 2 veces: 31%
-Completó la aventura sólo 1 vez: 42%

Como podéis comprobar, los resultados no son ninguna sorpresa. La mayoría de los opinantes se acaban el juego una vez, para después guardarlo en el fondo del cajón.

Un grupo importante de fans del género reconoce que éste es uno de los fallos de las aventuras, tal como opina el anónimo Kalem: "Es cierto que la mayor parte de las aventuras sólo tienen una trama y un final, y los diálogos no varían cuando los repites. Deberían ofrecer más alternativas". Por el contrario, también hay gente que defiende esta filosofía de juego. Marta Fadrique, por ejemplo, confiesa: "Prefiero jugar una única vez a una aventura con un argumento absorbente y muy bien pensado, que a otra con varios finales y cosas opcionales, pero cuyo guión sea flojo o aburrido".

Esta es una afirmación interesante, pues resulta mucho más complicado escribir una buena trama si ésta se bifurca en varios caminos o dispone de diferentes finales, según las acciones a realizar. Aunque eso no significa que sea imposible, pues existen memorables aventuras con subtramas alternativas y excelentes guiones, como «Indiana Jones & the Fate of Atlantis» o «Gabriel Knight III».

Un porcentaje muy importante, el 31% de los opinantes, completa las aventuras dos veces. Parece lógico: una primera vez, para ver el final, y una segunda para rememorar las escenas favoritas o completar las tareas opcionales que se han dejado a un lado.

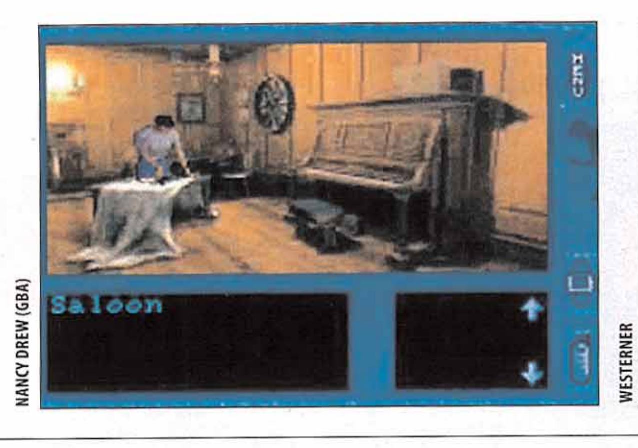
Sólo un 19% repetís el juego en más de dos ocasiones. Dentro de este grupo se encuentra Pedro Calavera, fan confeso de «Grim Fandango», que tiene un interesante punto de vista: "Las películas son siempre iguales, y la gente las ve una y otra vez en el cine, en vídeo, y luego en la tele. A mí no me importa



WESTERNER


ATMA

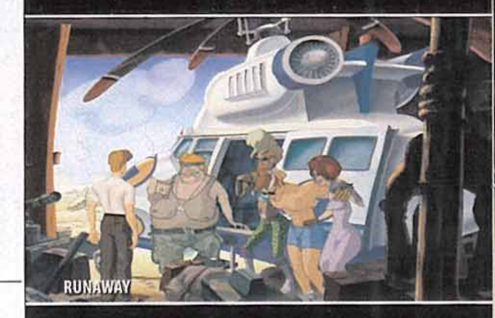

ATMA



NANCY DREW (GBA)


WESTERNER

La opinión de los expertos


RUNAWAY

que una aventura no cambie. Si es buena, me gusta completarla varias veces, para disfrutar de ella, al igual que he visto más de 20 veces "La Guerra de las Galaxias", y siempre es lo mismo". Es, sin duda, un buen argumento.

Por último, un pequeño grupo, el 8%, que podríamos considerar los más "fanáticos", o aquellos a los que les encanta una aventura en concreto, las completan en más de cinco ocasiones. Esto suele ocurrir con las aventuras consideradas míticas. Rick Gilbert, por ejemplo, confiesa que se ha acabado «Monkey Island» unas 10 ó 12 veces. Otros fans nos cuentan en sus cartas que juegan al menos una vez, todos los años, a títulos como «Indiana Jones y la Última Cruzada» o «Leisure Larry VII», tan sólo para revivir los viejos tiempos.

La mayoría de vosotros pedís en vuestras cartas que las aventuras añadan subtramas alternativas, uso de objetos sin objetivo, sólo para hacer reír, diferentes opciones que lleven al mismo sitio, y diálogos con preguntas y respuestas variables. Algunos, como el mencionado Rick Gilbert, ofrecen propuestas originales: "Las compañías deberían sacar unos parches para cambiar los objetos y los diálogos, y así crear nuevos alicientes para volver a jugar". Humm... Eso da que pensar, ¿verdad?

Si queréis haceros oír en los próximos debates, no dudéis en mandar vuestra opinión a la dirección habitual. También podéis proponer otros nuevos, como han hecho Raquel y Oscar, tal como podéis ver a continuación:

-Raquel Miranda: ¿Influye el sexo del protagonista a la hora de decidir si una aventura es buena o es mala? ¿Comprais o desecháis la adquisición de un videojuego según esté protagonizado por un hombre o por una mujer?

-Oscar Gende (La Coruña): ¿Es lícito usar una guía para acabar las aventuras gráficas? ¿Hay alguien que intente completar todas las aventuras sin ningún tipo de ayuda?

-¿Deben realizar los programadores de aventuras famosas continuaciones de sus éxitos, o es mejor que desarrollen títulos originales?

-El anónimo Akestrum: ¿Cuál es la peor aventura gráfica de la historia?

-Ángel Sánchez: ¿Las aventuras deberían tener uno o varios finales –por ejemplo, uno triste y uno alegre–? ¿Qué aventura gráfica tiene el mejor final?

-¿Es una buena idea realizar versiones idénticas de viejos éxitos, pero en 3D, como ocurre con «RealMyst»? ¿Y versiones portátiles para Gameboy Advance de los viejos éxitos, como «Broken Sword»?

EL FUTURO

El intercambio de opiniones ha relegado a un segundo plano las noticias y la resolución de atascos. De forma breve, os aconsejo estar pendientes de Cryo, pues está a punto de lanzar tres nuevas aventuras gráficas, concretamente: «Versalles 2», la secuela de su famoso juego; «Jerusalén»; y «20 000 Leguas de Viaje Submarino», un título basado en la novela de Julio Verne, que promete, al menos, tener un argumento de lo más interesante.

Wanadoo quiere sorprendernos con «Lago Ness», una historia de detectives en donde el famoso monstruo es sólo una pieza en la compleja trama de la aventura.

Aunque el año ha acabado sin que LucasArts anuncie sus nuevas aventuras, se da por seguro que en breve dará a conocer, al menos, dos títulos. Si a ello unimos «Broken Sword III», o la española «The Westerner», todo indica que podremos empezar el "europeizado" año 2002 con buen pie. En la próxima reunión, hablaremos con mucho más detenimiento de todos estos títulos.

Y si os gusta pasar las horas navegando por la Gran Red, podéis echar un vistazo a la siguiente página: www.sq7.org

Esta web es el hogar de un grupo de programadores que está realizando una versión no oficial de «Space Quest VII». Entre ellos, se encuentra, nada más y nada menos que el programador de «Space Quest VI», Josh Mandel. La intención final del equipo de desarrollo es comprar los derechos a Sierra para poder comercializar esta séptima parte. Sin duda, una buena noticia para todos los seguidores de «Space Quest», en particular, y de las aventuras gráficas en general.

Mientras tanto, disfrutad con los títulos navideños. ¡Feliz Año Nuevo!

El Gran Tarkilmar

Lenguas de trapo

No hay forma de que callen. Cuando no se lían a contar chistes verdes o idear alocados diálogos, los diseñadores de aventuras sienten la necesidad de contarnos sus penas.

"Muchas revistas llevan prediciendo desde hace tiempo la muerte de las aventuras gráficas, y nosotros no creemos que sea verdad. Mientras una buena historia esté bien contada y presentada, hay un mercado para ella".

Simon Jeffery, Presidente de LucasArts.

"Si dices que las aventuras están acabadas, ¿no estás diciendo que la esencia de los videojuegos también lo está? ¿Acaso no son todos los juegos una forma de aventura? Y si proclamas que los videojuegos están acabados, ¿no estás diciendo que todos los humanos son droides, deambulando por el mundo sin la recompensa de la diversión? No sé tú, pero nosotros no dejaremos que esto pase en esta hermosa burbuja azul llamada Tierra. ¡Resistiremos y lucharemos por lo que creemos. ¿Quién está con nosotros?"

Sean Clark y Mike Stemmle, diseñadores de «La Fuga de Monkey Island».

"Espero que la gente que hace versiones amateurs de «King's Quest» haga un buen trabajo, para que aquellos que nunca han jugado a estos juegos, sepan de qué va todo esto. Nunca se sabe, estos títulos amateurs podrían mantener el interés de los fans, ¡si algún día vuelvo!"

Roberta Williams, creadora de «King's Quest».

"Los gráficos en 2D ya son historia. La única forma de hace una aventura en 2D es patrocinarla nosotros mismos, lo cual es imposible, especialmente si tenemos en cuenta que las aventuras son los juegos que más recursos exigen."

Andrew Brazier, diseñador de «Simon the Sorcerer 3D»

La convulsa época navideña ha causado un pequeño revuelo en nuestras listas. Así, se mezclan por igual las novedades del calibre de «Myst III» con viejos títulos olvidados que, sorprendentemente, retornan, como «Simon the Sorcerer». La aventura más perjudicada es «Grim Fandango» que abandona las posiciones de privilegio. También es reconfortante ver como una aventura española se mantiene en la primera posición de Las Mejores del Momento, pese a la desaparición de su productora...

Las mejores del momento

- Runaway
- The Longest Journey
- Gabriel Knight III
- La Fuga de Monkey Island
- Myst III

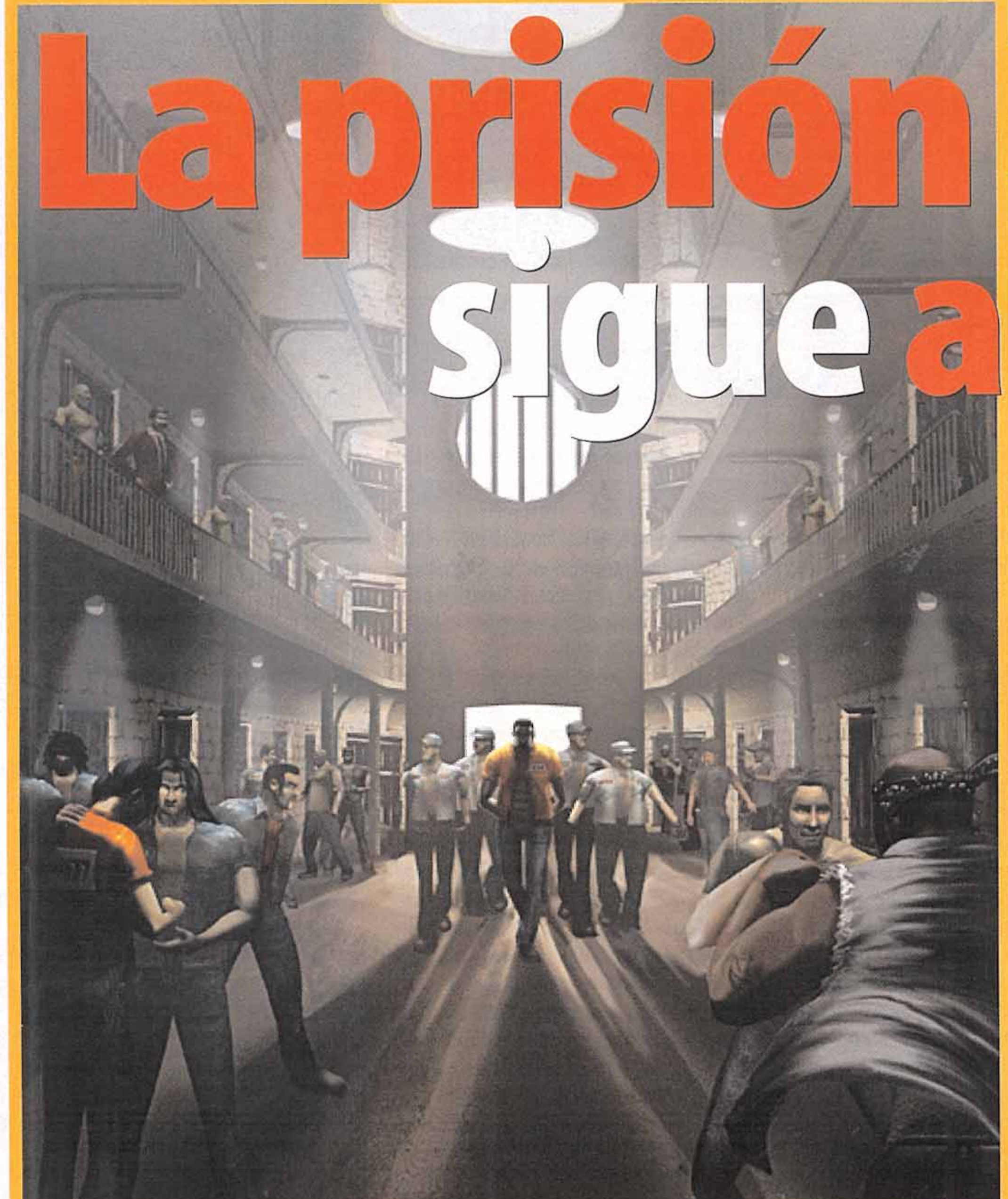
TOP 5

- Monkey Island II
- Simon the Sorcerer
- Gabriel Knight III
- Leisure Larry VII
- The Longest Journey

NOTA IMPORTANTE:

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:
CARTAS: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA
C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid.
Indicad en el sobre EL CLUB DE LA AVENTURA
E-MAIL: clubaventura.micromania@hobbypress.es

La prisión sigue abierta



• Compañía: **DINAMIC / CRYO**
• Disponible: **PC** • Género: **JDR/AVENTURA**

Este mes hemos incluido en nuestro CD la última actualización disponible de «La Prisión», el primer juego online persistente realizado íntegramente en nuestro país. Con motivo del cierre de Dinamic, muchos aficionados nos han preguntado cómo se iba a resolver el mantenimiento del juego a partir de ahora. La respuesta a todas vuestras dudas la encontraréis en estas páginas.

Una nueva actualización ya está disponible

Al contrario de lo que muchos usuarios hayan podido pensar,«La Prisión» sigue viva y coleando con más fuerza que nunca. En ningún momento se ha interrumpido su funcionamiento, ni siquiera tras la quiebra de Dinamic Multimedia a finales de septiembre. De hecho, «La Prisión» celebró el pasado mes de noviembre su primer aniversario en activo, gracias a que Cryonetworks decidió recoger el testigo, adquiriendo los derechos de explotación del producto e invirtiendo el dinero necesario para mantenerlo en perfecto funcionamiento.

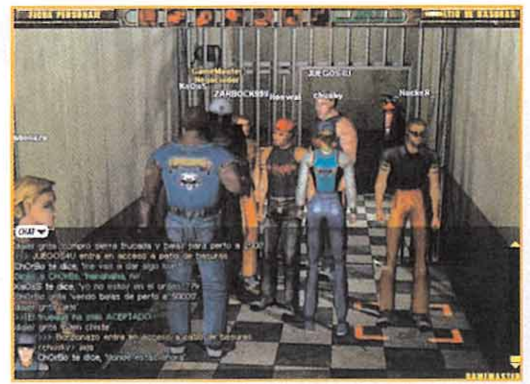
Pero, ¿cómo traspasar un juego online persistente de una compañía a otra, sin importunar al usuario en el intento? Muy sencillo: el primer paso fue adquirir los servidores dedicados que utilizaba Dinamic para gestionar «La Prisión». Se mantuvo el emplazamiento exacto de los mismos, para así evitar la desconexión durante el traspaso de infraestructuras. Objetivo cumplido, teniendo en cuenta que el juego no ha dejado de funcionar desde que comenzara a dar servicio a finales de 2000. El siguiente paso era organizar un equipo de expertos en el juego, capaces de actualizarlo periódicamente y de prestar la atención debida al cliente. Nadie conocía mejor el juego que sus creadores, así que los responsables de Cryo contrataron a cuatro miembros del equipo original –Toni Pomar, Juan Gabriel Covas, Iria Rodríguez y Miguel Ángel Carrillo– para remodelar y mejorar el juego, rediseñar la página web y preparar versiones extranjeras. Cryonetworks cree firmemente en el potencial comercial del juego a nivel internacional y está preparando sendas versiones traducidas al inglés y francés.

Otro de los grandes retos que el equipo ha tenido que afrontar era el de desmentir todos los rumores y malas críticas que había en torno al juego. Según dicen, "20 000 abonados siguen conectándose regularmente y disfrutando con él". Desde que Cryo adquirió el programa, los usuarios han podido conectarse de forma gratuita para testear el juego y comprobar por sí mismos las mejoras introducidas. A partir del día 1 de diciembre se activará el sistema de pago. Los usuarios que adquirieron el juego y hayan agotado los dos meses de conexión gra-



Las prisiones han aumentado de tamaño. Encontraremos ahora muchos escenarios nunca antes vistos en el juego.


El sistema de combate mejora enormemente gracias a esta expansión. Ahora podremos disfrutar de las peleas con todo lujo de detalles.


El nuevo sistema de chat es más intuitivo y permite que los jugadores se comuniquen entre sí rápida y fácilmente.

tuita podrán reengancharse visitando la página web y comprando más tiempo de juego. Las cuotas de conexión mantendrán el precio estipulado, para no primar a los nuevos usuarios frente a los más veteranos: 1 000 pesetas (6 euros) por un mes, 2 500 (15 euros) por dos meses, 4 500 (27 euros) por seis y 8 000 (48 euros) por un año entero.
Cuando se agoten las copias que aún quedan en el mercado de la Segunda Edición (la última realizada por Dinamic) del juego, Cryo lanzará una Tercera Edición del programa, al precio de 2 995 pesetas (cerca de 18 euros) con dos meses gratis de conexión. Esta reedición incluirá todas las mejoras implementadas en la nueva actualización del juego que este mes os ofrecemos y que os explicamos con detalle a continuación.

NUEVAS MISIONES

Los cambios incluidos en la última actualización tienen como objetivo aumentar la adicción del juego y ampliar la variedad de sus contenidos. Muchos usuarios reclamaban un mayor número "de cosas para hacer" dentro del juego, así que se ha aumentado el número de misiones disponibles, cuya naturaleza dependerá del nivel alcanzado por el jugador a lo largo del juego. Como resultado de completar las misiones con éxito, los jugadores obtendrán experiencia y objetos imposibles de conseguir por otros medios.

SISTEMA DE COMBATE MEJORADO

En anteriores versiones, el combate era uno de los aspectos peor integrados en el desarrollo del juego. Afortunadamente, en esta actualización se ha reformado la visualización de las peleas y se ha diseñado un nuevo interface de combate, más acorde con la estética general del programa.
Todas las fórmulas de golpes, daños y defensa han sido remozadas, aplicándose nuevas habilidades de combate disponibles y utilizando mecanismos típicos de los juegos de rol.
Ahora los golpes irán dirigidos a una determinada parte del cuerpo de nuestro rival, mediante un cálculo interno, lo que determinará el daño concreto infligido. Las armaduras u objetos de protección serán determinantes para minimizar los daños que recibiremos en la pelea, con lo que ahora será fundamental hacerse con una buena protección.

HABILIDADES Y DELITOS

Pero la mayor novedad incluida en la actualización es el sistema de habilidades complementario al de profesiones, que acentúa la diferenciación entre jugadores y les obliga a cooperar entre sí. Cada jugador decidirá cómo repartir sus puntos disponibles entre características y habilidades, de modo que ya no podrán existir dos personajes iguales. Para la misión final -la fuga- los jugadores necesitarán como mínimo un compañero de cada una de las diferentes profesiones o delitos del juego, por lo que la dependencia de un clan organizado o la cooperación espontánea entre usuarios será mucho mayor.

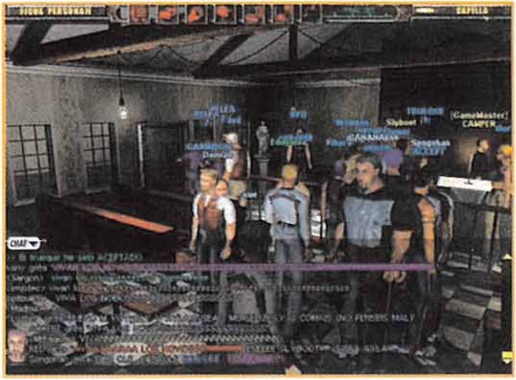
ESCENARIOS

Para esta nueva edición se han diseñado cárceles más grandes, en las que encontraremos un gran número de estancias nuevas. También se ha potenciado la interacción con el entorno, ya que los jugadores encontrarán objetos en cubos de basura, estanterías, sacos de comida o cajas. Del mismo modo existen armarios, cajones y contenedores, que contribuyen a crear un entorno dinámico en el que jugadores y GameMasters pueden dejar objetos para que otros los encuentren después.

OBJETOS Y ARMAS

Gracias a la actualización, el número de objetos disponibles aumenta hasta más de 1 200. un número muy superior frente de los escasos 200 incluidos anteriormente. Los objetos pueden ser utilizados únicamente por determinados personajes, según el delito escogido (por ejemplo una pistola especial para mercenarios) y se incorporan también objetos únicos, intransferibles o modificadores de atributos y habilidades. La lista de armas también ha crecido, y ahora se clasifican en torno a cuatro categorías básicas: Armas a distancia, Armas blancas, Armas contundentes y Artes marciales.


Para avanzar en el juego y afrontar retos complejos, los usuarios tendrán que agruparse en torno a clanes.


Los jugadores tienen muchas más cosas que hacer en esta nueva versión del juego, ya que se han incluido nuevas misiones.

Neverwinter Nights y **Ultima Online**

Hola, os escribo esta carta para ver si podíais ofrecer alguna demo exclusiva de «Neverwinter Nights», ya que por Internet no hay ninguna y yo sé que vosotros tenéis mano para eso. Y también me gustaría saber si emular un servidor de «Ultima Online» es ilegal, ya que el emulador permite utilizar el cliente original. Gracias.

FrankTB

Hola, FrankTB, en estos momentos no hay ninguna versión jugable disponible de «Neverwinter Nights», así que tendrás que armarte de paciencia y esperar a que salga la versión definitiva. –Aunque tengamos mucha mano, como tú dices, no podemos inventarnos las betas de los juegos ;)
En cuanto al tema de los emuladores de «Ultima Online» entramos en un campo bastante escabroso ya que OSI está radicalmente opuesta a este tipo de acciones. Sobre el tema de si es legal o ilegal, no se puede afirmar nada categórico, ya que existe un gran vacío jurídico, aunque mucho nos tememos que los jueces protejan al dueño del producto, que desde luego, no sólo está en su derecho de emprender acciones legales contra cualquier servidor que use su cliente, sino que lo ha venido haciendo hasta la fecha metódicamente, en todos los países en los que ha ocurrido.

Juego Online **Espacial**

Hola, me llamo Karskies y quería hablaros sobre «Ultracorps». Es un mud de web espacial que viene a ser una especie de «Ascendancy» pero a modo de «Archimago». Comienzas controlando un solo planeta y a partir de aquí puedes llegar a controlar otros planetas, investigar nuevas tecnologías, mejorar tu flota y enfrertarte a otros jugadores. El juego está muy bien, pese a no tener gráficos y se lo recomiendo a todos aquellos jugadores que disfrutaron de un clásico como Ascendancy y quieran enfrentarse a otras personas en la red. Esta es la url del juego: http://ultracorps.vr1.com/dynamic/main.asp

Karskies

Hola Karskies, tomamos nota de la página web y te aseguramos que le echaremos una buena ojeada a este adictivo mud.

Más **Curiosidades**

Hola, colegas, me llamo Judas, bueno ese es mi nick en Internet, y soy un fan a muerte de todos los juegos online, sobre todo los de rol, pero también le pego de vez en cuando a los de acción, tipo «Counterstrike» y a los de estrategia, especialmente «Starcraft», que es el mejor juego del mundo para esto. Lo que más me mola de la Zona Online, con diferencia, son las curiosidades, y quería saber si es posible que metáis más y si puedo mandar una que yo tengo muy buena.

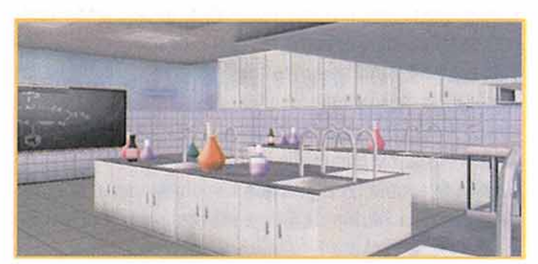
Judas

Si tienes una curiosidad para la Zona Online, mándala, y si es interesante te la publicaremos encantados. Tomamos nota de tu sugerencia de darle más espacio a la sección.

CRYO NETWORKS LA UNIÓN HACE LA FUERZA



En enero de 2001, Cryo se estableció en España como distribuidora de videojuegos independiente. Cuando se cumple su primer aniversario en nuestro país, Cryo nos anuncia una importante diversificación de todo su negocio: A partir de ahora, la compañía también distribuirá en nuestro país la gama de productos de su filial de juegos Online, Cryonetworks.



Los otros títulos de Cryo Networks

Durante su primer año de vida, Cryo España se ha convertido en una de las productoras y distribuidoras de videojuegos más importantes del país, publicando un extenso e interesante catálogo. No en vano, la compañía se encarga de distribuir dentro de nuestras fronteras los mejores títulos de productoras galas como Wanadoo o Microïds –aparte de sus propios juegos–, así como de vender aquí los accesorios de la marca Tac, empresa dedicada a la producción de periféricos para consolas. A pesar de todo, en Cryo están decididos a seguir aumentando el volumen de su negocio, al que ahora suman la comercialización del software diseñado por Cryonetworks, filial de la compañía en Francia.

¿QUÉ ES CRYONETWORKS?

Cryonetworks es un compañía especializada en el desarrollo de software y juegos online. En 1996, esta empresa pionera se decidió a apostar por el desarrollo de productos interactivos para Internet, intuyendo las enormes posibilidades comerciales de los mismos en un futuro no muy lejano. Para ello, Cryonetworks lanzó un año más tarde su propio lenguaje de programación –el SCOL, o Lenguaje Standard de Cryo Online–, una herramienta de investigación y desarrollo concebida por Sylvain Huet, inspirador absoluto del proyecto. Esta herramienta facilita la labor del equipo de programación y reduce considerablemente los costes y los tiempos de desarrollo.



DISEÑADOR WEB

Cryo comenzó a distribuir los productos de su filial francesa a principios de diciembre, con el lanzamiento de cuatro juegos y una utilidad multimedia. «E-maginer» es el nombre de ésta última, una herramienta que permite a cualquier persona crear su propia página web en 3D y modificarla en tiempo real. Su mayor virtud es la facilidad de manejo, ya que va dirigida a usuarios sin ninguna experiencia.



COMERCIO VENECIANO

«Venice» es un juego de estrategia online, diseñado para Mac y PC y ambientado en la ciudad de las góndolas durante el siglo XVI. El jugador asumirá el papel de un importante comerciante, especulando con mercancías o comprando obras de arte.

TRAS LOS PASOS DE SHERLOCK

«Fog» es un juego de investigación y suspense en el que el jugador interpreta a un detective, que investiga por su cuenta unos sórdidos asesinatos en la Inglaterra de 1888. El juego en equipo es esencial, ya que son necesarios diferentes puntos de vista para resolver los misterios relativos a cada caso. «Fog» estará compuesto por doce episodios independientes, que aunque pueden ser disfrutados por separado, desvelan una trama mucho más profunda y aterradora si se combinan.

EN BUSCA DEL TESORO

«Treasure Hunt 2001» es un exitoso juego de enigmas y puzzles online, en el que jugadores de todo el mundo se enfrentan entre sí en pos de la codiciada Máscara de Nefertiti. El que lo consiga ganará un millón de dólares, un reclamo suficientemente apetecible como para tentar a todo tipo de jugadores.

PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

Cryo España tiene previsto el lanzamiento de otros tres programas en fechas venideras: «Dune: Generación», el primer mundo persistente basado en el universo ideado por Frank Herbert; «The 4th Coming», una aventura fantástica; y «Black Moon Chronicles», un universo medieval que consiguió "enganchar" a 160 000 jugadores, cuando apareció en el país vecino.

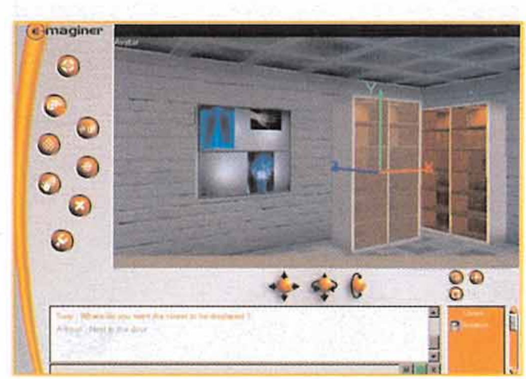
I. C. C.



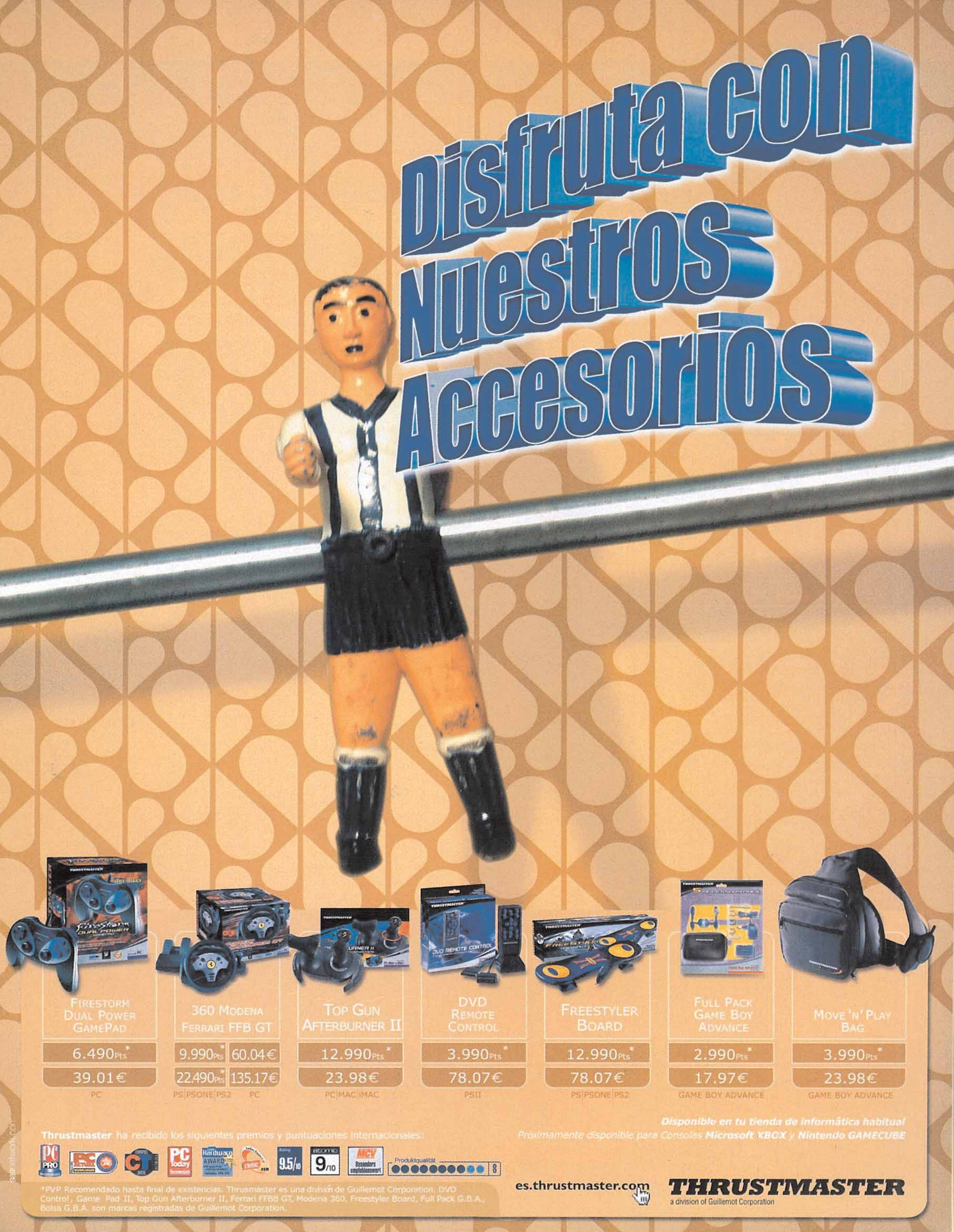
«Fog» es un juego de misterio e investigación online, en el que el jugador forma parte de un club de detectives.



En «Venice» tendremos que comerciar con obras de arte para prosperar en la escala social y alcanzar el control de la poderosa ciudad estado.



«E-maginer» es una potente herramienta que permite construir páginas web en 3D y tiempo real, pensada para usuarios neófitos en el tema.



Disfruta con Nuestros Accesorios
Firestorm Dual Power GamePad
6.490Pts*
39.01€
PC
360 Modena Ferrari FFB GT
9.990Pts* | 60.04€
22.490Pts* | 135.17€
PS|PSONE|PS2 PC
Top Gun Afterburner II
12.990Pts*
23.98€
PC|MAC|IMAC
DVD Remote Control
3.990Pts*
78.07€
PSII
Freestyler Board
12.990Pts*
78.07€
PS|PSONE|PS2
Full Pack Game Boy Advance
2.990Pts*
17.97€
GAME BOY ADVANCE
Move 'n' Play Bag
3.990Pts*
23.98€
GAME BOY ADVANCE
Disponible en tu tienda de informática habitual
Próximamente disponible para Consolas Microsoft XBOX y Nintendo GAMECUBE
Thrustmaster ha recibido los siguientes premios y puntuaciones internacionales:
9.5/10
9/10
Produktqualität 8
*PVP Recomendado hasta final de existencias. Thrusmaster es una división de Guillemot Corporation. DVD Control, Game Pad II, Top Gun Afterburner II, Ferrari FFBB GT, Modena 360, Freestyler Board, Full Pack G.B.A., Bolsa G.B.A. son marcas registradas de Guillemot Corporation.
es.thrustmaster.com
THRUSTMASTER
a division of Guillemot Corporation

Cómo crear el mejor personaje para Diablo II: Lord of Destruction

El Druida

El Druida es, probablemente, uno de los personajes más equilibrados de todo el juego. El ser muy fuerte y resistente lo hace muy aconsejable para novatos. Asimismo los jugadores más avezados encontrarán muy útil su habilidad de conjurar animales y plantas de todo tipo, sin olvidar su verdadera novedad: la posibilidad de cambiar de forma y convertirse en un oso y en un lobo.



Contra enemigos fuertes tu Druida puede dejar a sus criaturas combatir mientras él los apoya desde lejos con hechizos.



Una táctica es la invocacion de muchas criaturas para desconcertar a los enemigos y evitar los golpes



La Fisura es un conjuro muy espectacular, pero realmente poco efectivo cuando llegues a niveles altos

Como pasaba con la Asesina, este personaje también es una amalgama de varios de los ya existentes, aunque por supuesto incluye algunas novedades.

El Druida aúna 3 características principales: Puede luchar cuerpo a cuerpo utilizando armas de una mano y escudo, puede utilizar magia elemental a distancia y puede invocar criaturas que le ayudan contra las fuerzas del mal.

Pero aparte de esto, también puede utilizar su habilidad "Multiforme", para transformarse temporalmente en una criatura que mejore alguna de sus características. Esta es una habilidad única en «Diablo II». Hay que tener en cuenta que mientras permanezca transformado, no podrá utilizar conjuros. De este modo tenemos podríamos considerar a este personaje como una mezcla de Paladín (ataque cuerpo a cuerpo), Hechicera (magia a Distancia) y Nigromante (invocación de criaturas), añadiéndole la facultad de poder cambiar de forma.

El Druida no se puede considerar una clase de personaje pasivo, como pudiera ser el Nigromante ("invoca criaturas y corre"), sino que su variada magia elemental (para realizar daño a distancia) y su habilidad de cambiar de forma, le permiten participar personalmente en las batallas con garantías. De hecho las criaturas invocadas por el Druida son menos poderosas que las convocadas por el Nigromante, lo que se compensa con su mayor potencial mágico.

Los valores iniciales del Druida son: Fuerza: 15, Destreza: 20, Vitalidad: 25, Energía: 20, Vida: 55, Resistencia: 84, Maná: 20. Cuando subamos de nivel incrementaremos los valores de nuestras características de este modo: +1.5 a vida, +1 a Resistencia, +2 a Maná. El efecto al atribuir estos puntos es: 1 punto en Vitalidad da 2 de Vida, 1 punto en Vitalidad da 1 de Resistencia, 1 punto en Energía da 2 de Maná.

Existen 3 tipos de Druidas: Elemental, Invocador y Luchador. Si elegimos jugar con un Elemental o Invocador tendremos que subir bastante la magia, ya que gastaremos grandes cantidades de maná. Pero si nuestra idea es jugar con un luchador, aparte de gastar ciertos puntos en magia (para poder cambiar de forma y luchar mas eficientemente) necesitaremos incrementar nuestra Fuerza (mejores armaduras), Vida (para resistir mejor los ataques enemigos) y Destreza (para impactarles). Si nuestra idea es llevar un personaje que agrupe las tres variedades de Druida, tendremos que ser muy cuidadosos en la forma en que gastamos los puntos, ya que podemos quedarnos cortos de maná (si no tenemos suficiente magia) o morir muy asiduamente (si no tenemos suficiente fuerza para llevar buenas armaduras que nos protejan y cantidad de vida para aguantar los golpes de los enemigos que nos salgan al paso).



La tactica más empleada para el Druida: El oso combatiendo y el Druida ayudando, eso sí, con forma de Hombre Lobo

MAGIA ELEMENTAL

Tormenta de Fuego: Es muy útil para los primeros niveles de juego, luego te puedes olvidar de él. Recomendable gastar 1 ó 2 puntos de habilidad.

Tormenta de Hielo: Conjuro similar al Infierno de la Hechicera, pero en su versión de hielo. Este conjuro no congela, pero sí ralentiza al enemigo. Utilizable en los primeros niveles de juego de dificultad baja, en los que nuestros enemigos no tienen inmunidad al frío. Recomendable gastar 1 ó 2 puntos de habilidad.

Armadura de Ciclón: Similar a la Armadura de Huesos del Nigromante, pero ésta solo absorbe daño elemental. Aconsejada para combatir a los magos del Acto IV. Recomendable gastar 2 ó 3 puntos de habilidad.

Volcán: Conjuro muy impresionante, pero no tan efectivo como parece. Es muy útil contra grupos numerosos de enemigos. Recomendable gastar 5 ó 6 puntos de habilidad.

Huracán: Uno de los dos o tres hechizos más útiles del Druida. Crea un tornado de aire que zarandeará y aturdirá a los enemigos pudiendo incluso expulsarlos de la pantalla. Sin embargo, lo poco preciso de su ataque puede, a veces, estorbar más que ayudar. Recomendable gastar 6 ó 7 puntos de habilidad.

Armagedón: El hechizo estrella del Druida, es una especie de Lluvia de Meteoritos de la Hechicera, pero el área de efecto se desplaza con el Druida. Habrá que tener cuidado con esto, ya que deberemos acercarnos a los enemigos para que el conjuro les haga efecto y hasta que no dejemos de movernos los meteoritos no realizarán daño a las criaturas. Junto con Huracán, son prácticamente los únicos conjuros que utilizarás a niveles



El ataque con frío, como apoyo a tus "mascotas", puede resultar decisivo en un combate demasiado igualado.



El Druida, con forma de Hombre Lobo, gana velocidad, resistencia y fuerza. Quizá eso sea suficiente para vencer a los enemigos del bien...

altos. Necesitas tener un punto de habilidad en todos los conjuros para poder tener éste. Es recomendable gastar de 8 a 10 puntos de habilidad en él.

EL PODER MULTIFORME

Básicamente podremos cambiar a dos tipos de animal: Lobo y Oso. Hay que tener en cuenta que la magia elemental NO puede ser utilizada mientras permanezcamos en nuestra forma animal, y que para pasar de una forma a otra antes tendremos que adoptar la forma humana.
Hombre Lobo: El "cambiante" mas utilizado. Recomendable gastar 7 ó 8 puntos de habilidad.
Licantropía: Muy recomendable, ya que aumenta la duración y la vida de nuestro Hombre Lobo u Hombre Oso. Recomendable gastar 6 ó 7 puntos de habilidad.
Hombre Oso: Más poderoso pero más lento que el hombre lobo. Recomendable gastar 1 ó 2 puntos de habilidad.
Cólera Salvaje: Útil para Hombre Lobo, robas vida de tus enemigos. Recomendable gastar 3 ó 4 puntos de habilidad.
Destrozar: El equivalente al anterior, realizas daño extra cuando estas en forma de Hombre Oso. Recomendable gastar 3 ó 4 puntos de habilidad.
Hambre: Robas vida y mana con cada ataque. Recomendable gastar 3 ó 4 puntos de habilidad.
Furia: Cuando estás en forma de Lobo, realizas ataques múltiples. Recomendable gastar 4 ó 5 puntos de habilidad.

INVOCACION

Estos son los hechizos en los que el Druida puede convocar a criaturas para que luchen a su lado, de la misma forma que lo hace el nigromante, aunque con menos pericia.
Espíritu del Lobo: Invocas un lobo con la habilidad de teleportación. Recomendable gastar 2 ó 3 puntos de habilidad.
Corazón de Lobezno: Aumenta la habilidad de tus compañeros de batalla. Recomendable gastar 2 ó 3 puntos de habilidad.
Savia de Roble: Restaurará los puntos de vida tanto tuyos como de tus criaturas. Útil en combates muy numerosos. Recomendable gastar 2 ó 3 puntos de habilidad.
Oso Pardo: El conjuro más usado de invocación. Convocas un oso Grizzly de gran fortaleza que luchará a tu lado. Recomendable gastar 8 ó 9 puntos de habilidad.

ESTRATEGIAS

Pese a existir 3 tipos de Druidas (Elemental, Invocador y Multiforme), a niveles altos estas diferencias se hacen más estrechas y, cuando juegues por Battlenet, encontrarás casu exclusivamente un tipo de Druida, que utiliza Magia Elemental para atacar a sus enemigos a distancia (básicamente Volcán y Armagedón, con algo de Huracán) y tendrá invocado un Oso como mascota. En determinados momentos en los que quiera entrar en la lucha, lo hará como Hombre Lobo. Esta es nuestra recomendación: Armagedón, Huracán, Invocar Grizzly y transformarse en Hombre Lobo. Todo esto, unido a los diferentes conjuros pasivos de bonificación (Furia, Corazón de lobezno, Cólera Salvaje, Destrozar y licantropía), te dará la victoria en casi cualquier combate.
Si lo que quieres es tener un Hombre Lobo tipo "Tanque", sube mucho Hombre Lobo y Licantropía, gasta unos 5 puntos en Cólera salvaje y por ultimo en Furia.
Si por el contrario te gusta llevar un Hombre Oso, deberás incrementar mucho tus puntos de vida, subir bastante Savia de Roble, añadido al robo de maná, y maximizar el Oso.
Sobre la polémica Hombre Lobo/Hombre Oso... Nuestra experiencia nos dice que lo que más se encuentra por Battle.net son Hombres Lobo, así que por algo será. En cualquier caso, analizados fríamente, las diferencias son bastante notables entre estas dos criaturas.
El Hombre Lobo es mucho más rápido y ágil, y eso nos permitirá huir de un combate mejor o atacar a muchos más enemigos. Sin embargo, para enemigos de "final de nivel", el Hombre Oso puede ser más recomendable. Pero claro, todos sabemos que cuando pelees contra Bhaal quizá lo más importante sea la velocidad...

C.N.N.



El Huracán es un conjuro errático y difícil de controlar, pero si consigues dar a un enemigo de lleno puedes estar seguro de hacerle mucho daño.



Como tropas de relleno, las lianas pueden tener su utilidad. El problema es que duran poco ante los enemigos

Crónicas de un **traslado anunciado**

En Freeport: Templo de Eroisi mar, Solusek Ro Server. La noche de los muertos había pasado, lo que predijo el oráculo se había cumplido. (...) Un gran mal acechaba sobre este mundo (...) Todo mi pueblo se congregó a las afueras del templo, los poderosos brujos empezaron el encantamiento, un gran poder nos envolvió a todos... después oscuridad. Desperté en un lugar desconocido (...) Eran los helados páramos de Iceglad, pero ¿qué hacía allí? Sobornando a unos piratas gnomos conseguí embarcar hacia el desierto de Ro (...). Un mes después entraba en Freeport, y cuando me dirigía hacia el templo un hombre apareció de entre las sombras y me llamó por mi nombre. Al fin alguien conocido, era uno de mis hombres, (...), le seguí hasta unas casas de las afueras y allí nos reunimos con otros seis miembros de mi antiguo grupo. Todos contaban historias parecidas (...). Después de varios meses de viaje llegamos a la ciudad de los enanos de hielo (...), sin pérdida de tiempo me dirigí a la biblioteca, le pedí a uno de los ayudantes del gran historiador que me dejara consultar unos mapas del mundo conocido (...). No había nada distinto, todo era igual, no entendía nada, (...) la gente no era la misma (...) cerré el mapa y me dispuse a irme, pero de repente vi y comprendí: Al final del mapa había grabado en fina letra de dorada: Mapa de Norrath Antonious Bayle (European Server) EQ.

Diablillo Trotamundos, Guildmaster Diablos de Hispannia Antonious Bayle (European Server EQ).

De esta forma un tanto peculiar, Diablillo, guildmaster del clan Diablos de Hispannia de «Everquest» nos anuncia el traslado de su clan del servidor de Solusek Ro al nuevo servidor europeo para el juego de Verant, llamado Antonious Bayle.

La mejor asesina para **«Diablo 2»**

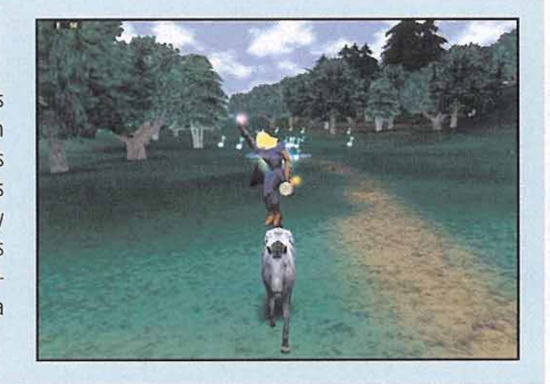
Escribo esta carta para comentar la guía de la asesina del mes pasado con la que no estoy de acuerdo. La asesina perfecta a mi criterio sería: Garra + Escudo; 110 fuerza, 100 destreza, 25 energía, y todo el resto vitalidad. Dominio de la garra, nivel máximo, velocidad 8 o 10, vuelo de dragón máximo, ráfaga de la mente máximo, todo lo demás con un punto excepto la disciplina de resistencia a todo o la sombra, que aunque no son imprescindibles, vienen bien. Y también el azote del tigre. Para tener todo esto es necesario ser de nivel 8x o 9x, claro :)

Xtarr

Hola, Xtarr, lo que ofreces tú es una de las posibilidades de asesina, efectivamente. En nuestra opinión el utilizar garra+escudo es desaprovechar varias de las habilidades de este personaje, por ejemplo el bloqueo, y dado que tu tipo de Asesina es Guerrera, quizá lo eches a faltar en momentos claves. Pero no deja de ser tu elección. Por otra parte, respecto al resto de lo que dices, estamos de acuerdo en casi todo (como otra posibilidad de personaje) excepto en la Rafaga de Mente, ya que esta habilidad a niveles altos varía muy poco y como casi da lo mismo tener un 44% que un 45%, pensamos que esos puntos se pueden usar en otras habilidades.
La disciplina de resistencia nos parece muy útil, pero disentimos en el Maestro de Sombras; pensamos que para cualquier tipo de Asesina, es casi imprescindible tenerla con el máximo número de puntos posible. Si es el máximo, mejor.

Acrobacias

El arte equino se está convirtiendo en uno de los mayores entretenimientos de los hibernianos en Camelot. Son muchos los usos que les dan los habitantes de Hibernia a sus cabalgaduras, pero ahora nos sorprenden algunos diestros jinetes haciendo acrobacias y equilibrios mientras cabalgan a toda velocidad con sus corceles por los campos y bosques. Y encima, si son bardos, se permiten el lujo de tocar una animada sonata mientras dura el espectáculo. ¿Alguien pide más?



Bares de moda



Ya hace mucho que comentamos que en Rubi-Ka los bares y pubs suelen ser los centros de atención de los habitantes de las ciudades. Pero ya nos encontramos con casos tan exitosos como el del bar Ommi Godless, donde encontraremos la mejor música, una decoración sobresaliente y una clientela de lo mejorcito y más influyente de la zona. Todo hombre que quiera prosperar en la vida, tiene que convertirse en un asiduo de este lugar. Eso sí, os avisamos de que la etiqueta es un requisito indispensable para entrar, ya que los dos gorilas de la puerta no permiten el acceso a todos aquellos que no sean parte de la alta sociedad del planeta.

Féminas en StarWars



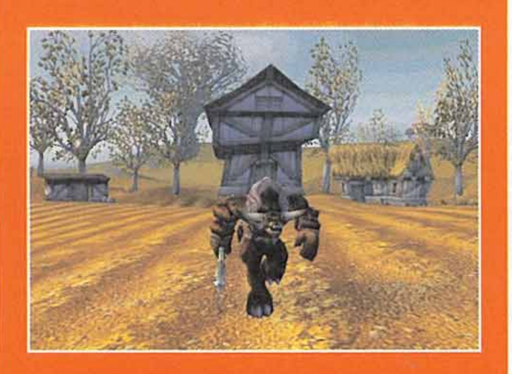
Todos estamos expectantes de la salida de uno de los juegos mas esperados del momento: «Star Wars Galaxies» Pero lo que muchas personas se preguntaban, sobre todo las chicas, era cómo se iban a plasmar a los personajes femeninos del juego. Para aliviar esa curiosidad este mes os mostramos una imagen de las féminas de cada raza. Todo un evento el poder ver por fin a las hembras de la raza de Chewbaka, aunque no es precisamente la más fea del conjunto.

Seres mitológicos



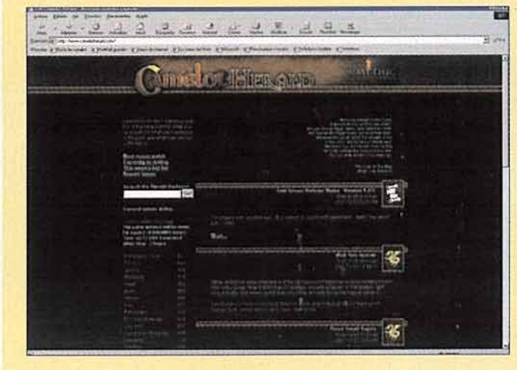
De tanto en tanto, Verant nos sorprende con algún ser curioso en «Everquest». Esta vez nos hemos topado con el mismísimo Pegaso, que sacado de la mitología griega, recorre los cielos de Norrath en busca de un nuevo destino. Ahora cabe preguntarse si algún intrépido aventurero logrará domarlo y poder cabalgar el caballo alado, para envidia de sus amigos.

Toreando

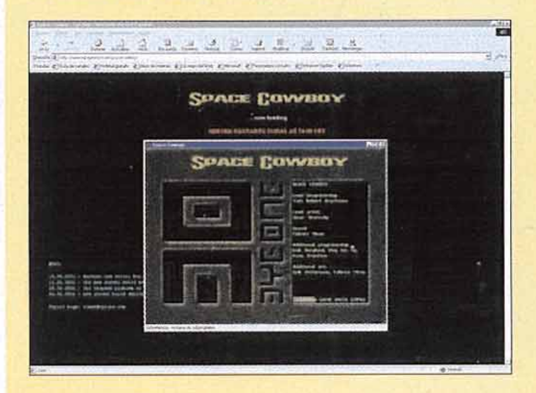


Los humanos de «World of Warcraft» se han topado con nuevos enemigos además de los mugrientos orcos. Y ya se sabe, enemigos diferentes, tácticas diferentes. Tras muchas reuniones y discusiones, el Gran Concilio ha ideado una nueva estrategia para derrotar en combate a tan poderosos enemigos. Esa estrategia no es otra que torear a los astados seres usando capas rojas. Esperemos que la estratagema les salga bien y puedan llevarse muchas orejas; de lo contrario tendrán que hacer uso del dicho popular de piernas para que os quiero.

LA WEB del mes



Este mes os proponemos dos páginas interesantes y que además son bastante diferentes entre sí. La primera de ellas es el Heraldo de Camelot *www.camelotherald.com* que es el periódico oficial de «Dark Age of Camelot». En ella podremos consultar en tiempo real la situación de cada uno de los reinos de los distintos servidores y cuál es el estado de la guerra entre los reinos.
La otra página está dedicada a un adictivo juego, «Space Cowboy» *http://external.eyeone.com/spacecowboy/*. Para que os hagáis una idea, es una especie de «Wipe Out», que no precisa de ningún tipo de descarga y se juega por web. Muy adictivo y entretenido es una visita obligada para todos los aficionados.



Tu lista

Ha llegado un nuevo año, pero la lista no ha sufrido cambios notables. Hay que destacar la consolidación de «Dark Age of Camelot» como "rey de la colina", debido a la gran aceptación de la que es objeto entre los usuarios españoles, que se cuentan ya por centenares. «Everquest» sigue en segunda posición en lucha perpetua con «Ultima Online», los dos muy animados por sus próximas expansiones, a punto de llegar.


Everquest

- ■ 1- Dark Age of Camelot
- ■ 2- Everquest
- ■ 3- Ultima Online
- ▲ 4- Counterstrike
- ▼ 5- Diablo 2
- ■ 6- World War Online 2
- ▲ 7- Anarchy Online
- ▼ 8- Quake 3
- ■ 9- Unreal Tournament

■ SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA



Tarjetas gráficas Gladiac™ de ELSA: increíblemente reales.



ELSA GLADIAC™ 511



ELSA GLADIAC™ 920



ELSA GLADIAC™ 311

Tensión altísima, efectos especiales, colores, espacios y definición de gran impacto: jugar ya no será lo mismo con las nuevas tarjetas gráficas ELSA. Cada movimiento una emoción, cada paso una sorpresa: apasionantes, reales, divertidas, cautivantes, con las tarjetas de la serie GLADIAC™ realidad y fantasía se funden y se confunden, los confines cada vez son más imperceptibles, el límite cada vez más cercano... Para más información, consultar el sitio www.elsa.com

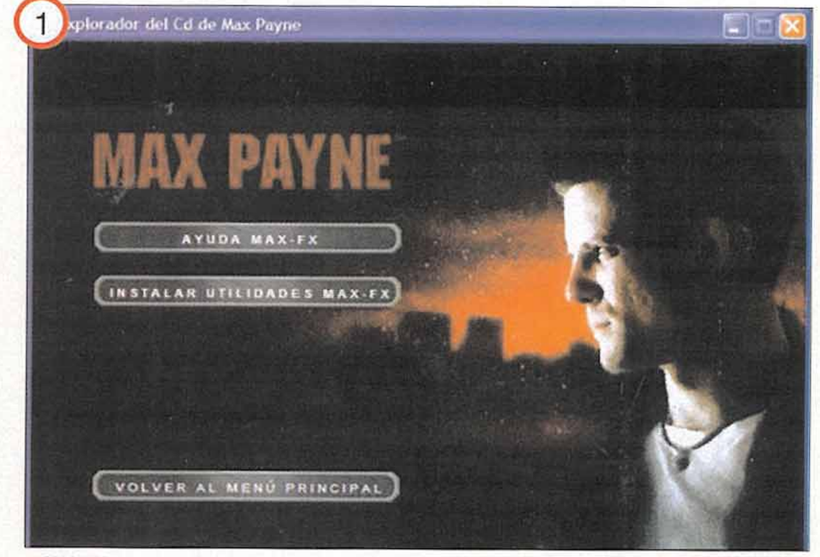


Internet Communications | Networking | Graphic Boards | Monitors

Max Payne (III)

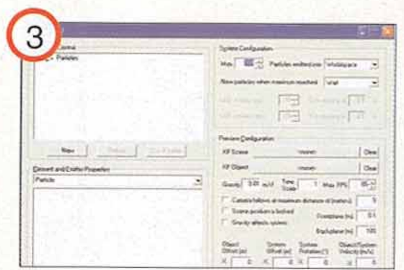
El editor Particlefx

En los capítulos anteriores, hemos explorado las opciones básicas del editor de niveles «MaxED». «Max Payne» también incluye un editor de partículas y efectos especiales llamado «ParticleFX». Ha llegado el momento de ver cómo funciona y aprender a manejarlo nosotros mismos...



Cuidado al instalar «ParticleFX»: si vamos a usar ejemplos descargados de Internet, es una buena idea instalarlo en la carpeta "Program Files", en lugar de la conocida "Archivos de Programa".


Ejemplo de las partículas de fuego generadas por un emisor, a partir de una fórmula de emisión.


Ventana general de «ParticleFX». Los recuadros en blanco van a contener las órdenes que gestionan el emisor, la emisión y el efecto de partículas.

ParticleFX» es un programa independiente que se instala junto con «MaxED» mediante la opción "Utilidades Max-FX" del menú de arranque del CD del juego. A la hora de instalarlo, hay que tener cuidado con el directorio de destino.

Los ejemplos de partículas que vienen con el editor y muchos de los que circulan por Internet asumen que se ejecutan desde un sistema operativo en inglés. Si deseáis usarlos y no queréis trastear en los ficheros de texto que configuran cada efecto, puede ser una buena idea instalar las herramientas dentro de la carpeta "Programs Files" del disco duro donde está el sistema operativo, en lugar del clásico "Archivos de Programa". (1)

LOS CONCEPTOS BÁSICOS

Los efectos de partículas de «Max Payne» están gestionados por tres parámetros diferentes, relacionados entre sí, que es necesario entender: son los emisores, la emisión, y las partículas. Los emisores son los objetos que generan los efectos de partículas. Pero la forma y el comportamiento de éstas, se regulan mediante una fórmula matemática que da forma a la emisión.

Dicho en otras palabras, un emisor utiliza una fórmula de emisión, y genera las partículas. Cambiando la fórmula de emisión, se cambia la forma y el comportamiento del efecto. Hay que manipular estos tres parámetros para obtener los diferentes efectos especiales. (2)

UN POCO DE FUEGO

Las teorías que rigen el funcionamiento del editor requieren ciertos conocimientos de mecánica de fluidos y otras leyes. Para entenderlo de la forma más sencilla posible, nada mejor que crear nuestro propio efecto.

En esta ocasión, hemos elegido una llama, ideal para mostrar objetos incendiados, disparos, o una tétrica antorcha en una caverna.

En primer lugar, arrancamos «ParticleFX». En el menú File seleccionamos la orden "New". Se abre la ventana general de efectos. El parámetro de emisión se controla en el recuadro superior izquierdo, bautizado con el nombre de "Emission Control". Las partículas y el emisor guardan sus propiedades en el recuadro inferior izquierdo, llamado "Element and Emitter Properties". (3)

Vamos a comenzar colocando un fondo que nos sirva como referencia, para calcular el tamaño del efecto. En el recuadro "Preview Configuration" vemos un botón llamado "KF Scene". Lo pinchamos y buscamos el fichero GRID.TXT que se encuentra en la carpeta EXAMPLES/BACKGROUND, en el lugar donde hemos instalado el editor. Esto genera una rejilla con baldosas de un metro de lado.

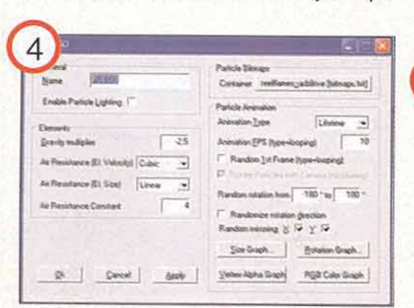
Ahora vamos a elegir el tipo de partícula a utilizar. En el menú emergente "Element and Emitter Properties" seleccionamos la orden "Particle" y pulsamos en el botón "New" de la parte inferior. Se abre la ventana de partícula. En el campo "Name" escribimos un nombre descriptivo, por ejemplo, "Fuego". Todo efecto de partículas parte de un conjunto de gráficos planos, llamados "bitmap", que le dan forma. En nuestro ejemplo, se trata de varias capturas de una llama en movimiento.

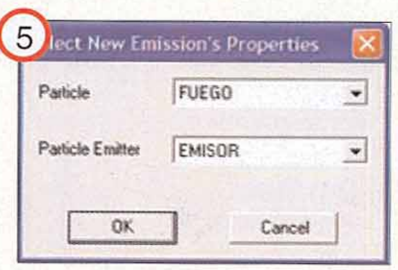
«ParticleFX» viene con varios bitmaps por defecto. Para elegir el adecuado, buscar el recuadro "Particle Bitmaps" y pinchar en el botón "Import". Buscar la carpeta BITMAPS, dentro de EXAMPLES, y elegir el fichero BITMAPS.TXT. Se abrirá una pequeña ventanita con los bitmaps disponibles. Elegir "reelflames_additive".

De regreso a la ventana principal, tras pulsar OK, debemos cambiar los parámetros de las partículas ígneas, pues los valores por defecto producen un comportamiento semejante al de una fuente, incompatible con la forma de tremolar del fuego.

LAS PROPIEDADES

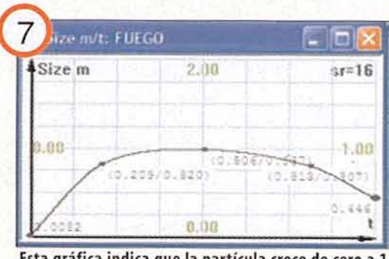
Hacemos un doble "clic" en la partícula FUEGO recién creada, para abrir la ventana de propiedades. Dentro del recuadro "Particle Animation", elegimos "Lifetime", ya que "Looping" produce una animación repetitiva poco real en el fuego. En el apartado "Random rotation" escribir los grados –180 y 180, para cu-


Ventana de la partícula "Fuego" que hemos generado a lo largo del artículo.

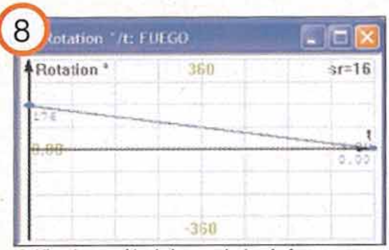


La fórmula de emisión utiliza nuestra partícula FUEGO y nuestro emisor, creados anteriormente.


Aquí tenemos una primera versión de un incendio. La cosa promete, pero todavía se puede conseguir más.



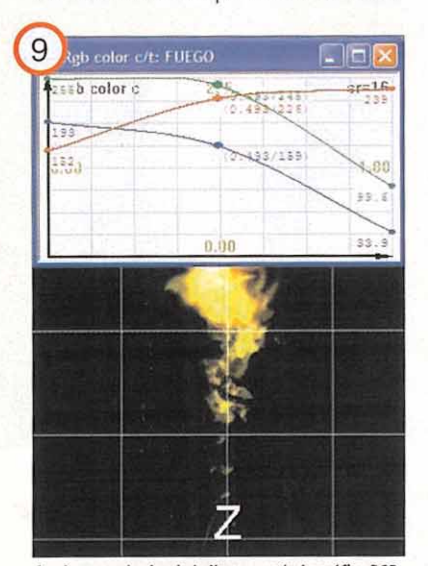
Esta gráfica indica que la partícula crece de cero a 1 metro, para después apagarse lentamente.



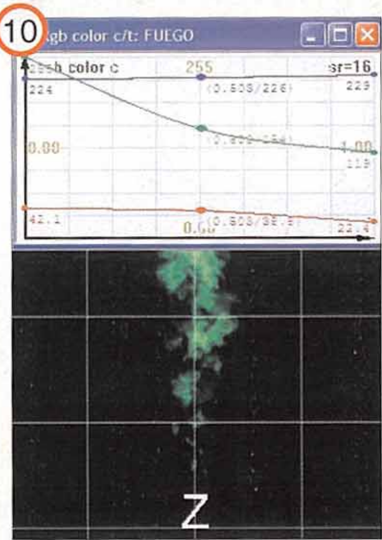
Gráfica de rotación de las partículas de fuego.

brir 360 grados y producir variedad en las chispas. Marcar las casillas "Random mirroring" X e Y, para aumentar la variedad en los ejes. Las llamas tienden a flotar hacia arriba. Por tanto, cambiar la gravedad –campo "Gravity Multiplier"- por un valor negativo, por ejemplo, -2.5.

La resistencia al aire debe ser fuerte, para que el fuego no se diluya como si fuese polvo, cuando la llama se mueva. Así, colocar el valor "Cubic" en la casilla "El Velocity" y una resistencia de 4 en el campo "Air Resistent Constant". Después pulsamos OK. (4) Ahora llega el momento de ver una "preview" del efecto, para comprobar cómo está quedando.



Aquí vemos el color de la llama, según la gráfica RGB. Mientras el azul y el verde se van difuminando, el rojo siempre está a la máxima altura.



En este ejemplo, apenas se emplea el color rojo, lo que nos permite obtener un humo psicodélico ideal para crear algún estrafalario nivel.

Necesitamos un emisor, y una fórmula de emisión, así que seleccionamos la opción "Particle Emitter" del menú emergente "Element and Emitter Properties" y pulsamos después el botón "New". Lo bautizamos con el nombre EMISOR, en el campo llamado "Name" y pulsamos OK.

Para crear la emisión, vamos al recuadro "Emission control" y pinchamos en el botón "New". Se abre entonces una ventana donde debemos seleccionar "FUEGO" en el campo "Particle" y EMISOR en "Particle Emitter". (5)

Al pulsar la tecla F2, se activa una "preview" del efecto, en función de los parámetros modificados anteriormente. Por ahora, se asemeja a una antorcha, pero aún se puede ajustar un poco más hasta conseguir el efecto deseado... (6)

TODO SOBRE MAX PAYNE

Los ejemplos explicados en esta serie de artículos dedicados a «Max Payne» apenas cubren el 1 por ciento de todo lo que los editores pueden dar de sí. Para sacar todo el partido a los mismos, no queda más remedio que visitar las diversas webs dedicadas al juego. Estas son las más interesantes:

Los últimos parches del juego:
http://maxpayne.godgames.com
El pack de texturas:
www.maxpayne.com/mods
Tutoriales oficiales:
www.maxpayne.com/tutorials/index.html
Otros tutoriales:



http://maxpaynemods.net
www.maxpaynecenter.com
www.maxpayneheadquarters.com
http://insanepayne.gamereactor.net/tutorials.htm

LAS GRÁFICAS

Debemos volver a las propiedades de la partícula FUEGO, seleccionando la orden "Particle" del menú emergente "Element and Emitter Properties" y haciendo un doble "clic" en FUEGO. El comportamiento físico de la llama se controla con unas fórmulas matemáticas, que el editor representa mediante gráficas. Tan sólo hay que cambiar las formas de las mismas, para obtener el efecto deseado.

Se comportan de manera similar a una "goma", que podemos estirar. Para ello, hacemos un doble "clic" en cualquier punto de la gráfica, y la "estiramos" en la dirección deseada hasta lograr el efecto que buscamos.

Comenzamos con el botón "Size Graph", que marca el tamaño de las partículas. Queremos que el fuego se eleve poco a poco, alcance la altura de 1 metro, y después se apague lentamente. Tan sólo hay que estirar la gráfica para que muestre esa evolución, tal como puede verse en la pantalla adjunta. (7)

A continuación, pulsar el botón "Rotation Graph", para establecer la rotación de las partículas. Nada impide experimentar con distintos valores, pero para que quede un efecto realista, hemos establecido una recta de 175 a 0 grados. (8)

Por último, vamos a elegir el color de la llama. Esto se consigue pulsando en el botón "RGB Color Graph". Existen tres líneas de colores que regulan las mezclas de rojo, azul y verde. Subiendo o bajando cada una de ellas, se obtiene el color final de la llama. (9) (10)

Completada la simulación de incendio, ya sólo queda exportarla y emplearla con el editor de niveles «MaxED», tal como se explica en el recuadro adjunto. No es un proceso sencillo, pero la recompensa merece la pena, os lo podemos asegurar...

El mes que viene continuamos con nuestro cursillo sobre el editor de este extraordinario juego de acción.

J.A.P.

CÓMO AÑADIR LOS EFECTOS AL JUEGO

Demasiado bien conocen los habituales usuarios de «Max Payne» los "malabarismos" que hay que hacer para insertar cualquier modificación en el juego. El editor de partículas «ParticleFX» no es una excepción pero, por fortuna, los pasos necesarios no son muy numerosos.

–Tras completar el efecto de partículas personalizado, es necesario exportarlo. Para ello, seleccionar la orden "Export Runtime data" del menú File y guardarlo con cualquier nombre. Se asignará automáticamente la extensión .RPS. Nuestro ejemplo lo hemos bautizado con el nombre de FUEGO.RPS.

–El fichero obtenido debe copiarse al directorio Max Payne\data\database\particles\MisEfectos. La carpeta MisEfectos la hemos creado nosotros. Puede tener cualquier nombre.

NOTA IMPORTANTE: La carpeta DATA y todas las que contiene, sólo aparecen cuando se descomprime el juego con el programa «RASMAKER», tal como se explica en el primer artículo dedicado al juego, en el número 82 de Micromanía.

–Abrir el fichero PARTICLES.TXT, situado dentro del mencionado directorio Particles. Añadir las siguientes líneas al final del mismo:

```
// ------------------------------------------------
// Mis Efectos de Partículas
// ------------------------------------------------
[Fuego]
{
    [Properties]
    Sorting =false;
    Looping = true;
    InitialUpdateLength = 0.0;
    InvisibleTimeout = PS_TIMEOUT;
    AdultContent = false;
     AvailableInDetailLevels = ID_DETAIL_LEVELS_ALL;

    [Default]
    filename = MISEFECTOS\FUEGO.RPS;
    ItemsToCache = 1;
}
```





–Tras grabar el fichero PARTICLES.TXT, entrar en el editor «MaxED», y cargar un nivel nuevo o creado por nosotros mismos, tal como se explica en los capítulos anteriores de esta sección.

–Crear una entidad del tipo "Floating FSM" –teclas F3 y N– en el lugar donde deseemos colocar el incendio. Colocar el cursor encima de ella en la lista superior izquierda, y pulsar el botón derecho. Seleccionar la orden "Edit FSM". A continuación, elegir el apartado "Message" y la orden "Add". En el recuadro que aparece, escribir la orden:

this->Ps_StartEffect(Fuego,"");

Ya sólo nos quedaría cargar el nivel que hemos estado diseñando y comprobar que el efecto ígneo funciona perfectamente como se puede apreciar en las imágenes (12) y (13) que acompañan este recuadro.



Buscamos a los mejores

Un año más, Micromanía convoca la elección de los mejores juegos del año. En este reportaje tenéis la preselección efectuada por la redacción. Pero lo que buscamos es que sean los votos de nuestros lectores los que decidan qué juegos son los números uno.

Vota al Juego del Año en Micromania

Si os gusta que vuestra voz sea escuchada y vuestro voto sea decisivo, Micromanía os brinda la oportunidad de ser jueces en la elección de los juegos del año. El proceso es muy sencillo. Elige un juego de la relación de candidatos a juego del año y también un juego de cada uno de los siete géneros, atendiendo a la preselección. En total debes elegir ocho juegos. Mándanos la votación por correo indicando en el sobre "Elección Juego del Año" o bien por e-mail a: juego2001@micromania.es, desde el 28 de diciembre hasta el 10 de febrero.

VELOCIDAD

COLIN McRAE 2.0

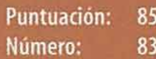
El regreso del hijo pródigo del género ha tenido las consecuencias esperadas; más de uno se ha cargado un volante o el teclado por esa maldita curva en la que dejamos puesto el freno de mano demasiado tiempo. Se ha reforzado la dinámica de simulación aunque el pilotaje no abandona su orientación arcade. Deformaciones de chapa bien recreadas, modelos de coche a escala y una sensación de velocidad de centrifugador atómico.

Puntuación: 86
Número: 73
Compañía: Codemasters



F1 RACING CHAMPIONSHIP

Obra maestra de la simulación de la categoría reina del automovilismo. El motor 3D mueve los complejos polígonos y las texturas en alta resolución y millones de colores a una velocidad de vértigo, proporcionando la más realista sensación de velocidad del género. El control del monoplaza no tiene nada que envidiar a los reales. Circuitos recreados al milímetro por GPS, retransmisión y sonido 3D . Sólo un defecto, la IA de los pilotos controlados por el ordenador no está del todo bien ajustada.





Puntuación: 96
Número: 75
Compañía: VideoSystem/Ubi Soft

MOTO RACER 3: WORLD TOUR

Parecía imposible, pero Delphine lo ha conseguido; esta tercera entrega de la serie ofrece más diversión y variedad, si cabe, que las dos anteriores y con una jugabilidad a prueba de bombas. Con el añadido del trial, campeonatos de acrobacias y carreras en la calle con tráfico abierto, este programa se convierte en la mayor exposición virtual de categorías sobre dos ruedas que exista hoy en el mercado.

Puntuación: 85
Número: 83
Compañía: Delphine Software/E.A.

RALLY CHAMPIONSHIP XTREME

Secuela del mejor simulador de rallies para compatibles, mantiene el magnífico nivel que deslumbró en «Rally Championship». A pesar de la fulgurante sensación de velocidad y del realismo en el pilotaje de los WRC, evidencia el cambio del grupo de programación y, por tanto, de motor gráfico, pues los coches son menos detallados y las texturas de los trazados ya no son fotorrealistas. Aun con este ligero descenso de calidad global, es un gran título que colmará las expectativas de los apasionados del rally.



Puntuación: 85
Número: 83
Compañía: Warthog/Actualize

AVENTURA

THE LONGEST JOURNEY



El argumento es narrativa en estado puro y el guión merece una saga cinematográfica. Los definidos personajes poligonales se integran a la perfección en bellos escenarios prerenderizados con iluminación dinámica.

Puntuación: 90
Número: 72
Compañía: Funcom

MYST III: EXILE

Sí, los escenarios prerrenderizados muestran niveles artísticos encomiables, pero el desplazamiento sin animación y una bidimensionalidad del todo desfasada pueden ahuyentar a los aficionados más tecnócratas.

Puntuación: 82
Número: 80
Compañía: Presto Studios/Ubi Soft

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

Ah, los viejos clásicos nunca mueren y la ansiada continuación de la saga más tenebrosa es una buena demostración de que manteniendo un estilo propio cimentado en una ambientación electrizante no hace falta volverse loco con las tres dimensiones. Una esperada reinterpretación de la magia de toda la saga, hecho adrede para mantener al jugador en permanente estado de alerta máxima.

Puntuación: 86
Número: 79
Compañía: Darkworks/Infogrames

RUNAWAY



Excelente aventura gráfica con todas las de la ley del género. La hilaridad de todas las situaciones, una trama tempestuosa y más de 50 personajes con personalidades vivaces como nunca. Y todo con unos gráficos que nos ponen en primera fila del más lujoso cartoon.

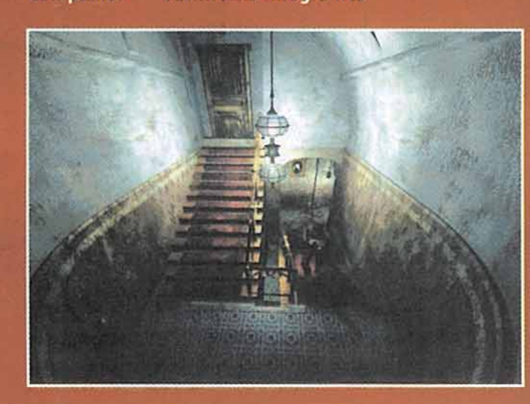
Puntuación: 90
Número: 79
Compañía: Péndulo Studios/Dinamic Multimedia

PROJECT EDEN



A vista de pájaro parece un juego de acción en tercera persona, pero la necesidad de compenetrar las acciones de los especializados protagonistas y los continuos sucesos y enigmas que salpican la trama lo encasillan, con nuestra más absoluta aprobación, en la aventura.

Puntuación: 86
Número: 81
Compañía: Core Design/EIDOS



ACCIÓN

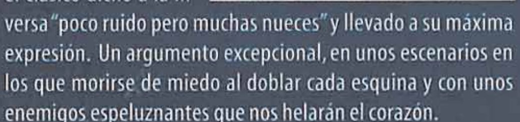
GIANTS CITIZEN KABUTO



Un título que permanecerá para siempre en nuestro corazón. Y es que los personajes de este magistral delirio tienen tanta vida como desparpajo y agresividad en su momento. Un soldado tipo clic, una ninfa y un gigante con malas pulgas deberán luchar entre sí en mundos diseñados para la batalla total con los listillos por medio.

Puntuación: 96
Número: 72
Compañía: PlanetMoon Studios/Interplay

CLIVE BARKER´S UNDYING



Si sólo pudiéramos recomendar un juego, sería este. Uno de los escasos ejemplos de obra maestra por sorpresa, el clásico dicho a la inversa "poco ruido pero muchas nueces" y llevado a su máxima expresión. Un argumento excepcional, en unos escenarios en los que morirse de miedo al doblar cada esquina y con unos enemigos espeluznantes que nos helarán el corazón.

Puntuación: 93
Número: 74
Compañía: Dreamworks/E.A. GAMES

MAX PAYNE



El juego que estábamos esperando para demostrar la capacidad tecnológica, léase supremacía, del PC en el género. Con "Matrix" como piedra filosofal, la acción a disparo limpio con cámara lenta inteligente supone una experiencia tan revolucionaria como adictiva. Los escenarios plagados de detalles, la trama contada como una novela negra y los espectaculares efectos, hacen de él un serio candidato a juego del año.

Puntuación: 96
Número: 80
Compañía: Remedy Entertainment/Take 2

BLADE, THE EDGE OF DARKNESS

Uno de los títulos que más controversias y debates encendidos ha provocado entre la prensa especializada. Nosotros lo tenemos muy claro; es el mejor juego de acción en tercera persona (aunque se puede situar la perspectiva en primera, es artificiosa) y sólo «Max Payne» se sitúa a su nivel. Los efectos de iluminación dinámica sobrepasan en realismo a la vida misma mientras que la simulación física de partículas domina un entorno de un realismo inusitado. Los combates contra enemigos de una presencia tan amenazante como su IA son épicos. Eso sí, hay que ser un maestro en el control del ratón y tenerlo muy bien afinado.

Puntuación: 98
Número: 74
Compañía: Rebel Act/Codemasters

OPERATION FLASHPOINT

La guerra virtual es una definición simple y directa, pero perfecta para describir la propuesta de un simulador de combate de infiltración en perspectiva subjetiva. Pero va mucho más allá de ser un «Commandos» en 3D, puesto que la variedad de órdenes a los compañeros, las maniobras y la IA de los mismos y, sobre todo, del enemigo, rozan el más alto grado de formación militar. Ni los gráficos ni el entorno son extraordinarios, aunque sí notables, pero lo atractivo reside en la simulación de guerra tan real que por momentos te entran ganas de echarse cuerpo a tierra. Dirigido a los que tienen experiencia en combate en la serie «Delta Force».

Puntuación: 91
Número: 78
Compañía: Bohemia/Codemasters

GHOST RECON

Lo máximo en realismo gráfico y sonoro que se puede encontrar en ese subgénero de comandos de infiltración que con este ejemplar bien podría sustituir a la formación militar ahora que ya no tenemos que ir a la mili. Aunque las armas son demasiado futuristas, y quizá no sean del agrado de los seguidores más exigentes, es la incomparable inteligencia artificial de las soldados y vehículos enemigos lo que supone un reto a nuestra sangre fría, puntería, capacidad de mando y habilidad en buscarse un buen parapeto. Tensión no apta para cardiacos en un juego que desde la primera partida te captura sin piedad.

Puntuación: 92
Número: 83
Compañía: Red Storm/Ubi Soft

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

No nos atrevemos ni a pensar en el tiempo que hemos tenido que esperar, porque ya está aquí la anunciada revolución en el género por parte de sus padres y maestros. Seguramente ya habréis probado la demo para iniciar las hostilidades con vuestros compañeros y conoceréis en persona el acongojante torbellino de gráficos, efectos visuales y acción a lo cataratas del Niágara. Pero sabed que el modo de un jugador os aguarda con enemigos con una inteligencia artificial cercana a la de un rival humano.
Ponlo en la cabecera de la lista para los reyes y, si has sido mal chico, reza para que no se lo traigan a tu vecino.

Puntuación: 97
Número: 84
Compañía: Id/Gray Matter/Nerve

DEPORTIVOS

NBA LIVE 2001




Este año no habrá entrega de la serie «Nba Live», así que tendremos que repetir temporada con la entrega del año pasado que, dicho sea de paso, sigue manteniendo el cetro de la simulación baloncestística. Las animaciones son las mejores que pueden verse en un juego para compatibles, los jugadores están calcados en anatomía y estilo de juego, mientras que la puesta en escena deja atrás incluso a las mejores retransmisiones TV.

Puntuación: 89
Número: 75
Compañía: EA Sports

FIFA FOOTBALL 2002

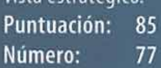


Más vale tarde que nunca es el refrán que mejor define la entrega de este año, puesto que por fin podemos disfrutar de una simulación de fútbol gracias al avanzado sistema de pases, que integra la barra de potencia y nos da total libertad para dirigir los disparos y los pases en cualquier dirección y de diversas formas para realizar cambios de juego, pases al hueco, asistencias por encima de la defensa, y casi cualquier cosa.

Puntuación: 90
Número: 82
Compañía: EA Sports

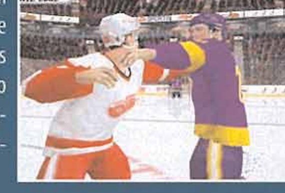
EUROTOUR CYCLING

La tristemente desaparecida Dinamic Multimedia deja como legado el mejor simulador de ciclismo profesional en ruta. La compañía ya se había enfrentado numerosas veces a este deporte, y ha sido con este programa cuando han logrado aunar un sobresaliente aspecto gráfico con la interacción y una jugabilidad que se aborda desde el punto de vista estratégico.



Puntuación: 85
Número: 77
Compañía: Dinamic Multimedia

NHL 2002



Por mucho que se sepa de antemano que la entrega anual de «NHL» arrasará las canchas virtuales, nunca dejará de asombrarnos la portentosa calidad de todos los aspectos que intervienen en estas batallas sobre hielo. Desde luego que no somos expertos en hockey, pero a fuerza de disfrutar de los simuladores de la serie no habrá americano o canadiense que nos iguale.

Puntuación: 85
Número: 84
Compañía: EA Sports

ESTRATEGIA

BLACK&WHITE

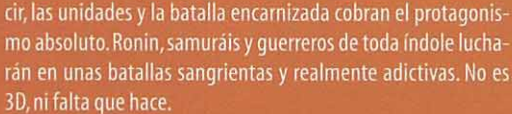


¿De verdad queréis que hablemos de «Black&White»? Vamos a ver..., un 100 por primera vez en la historia de nuestra revista, creado por Peter Molyneux... Bueno, quizá sea más sencillo decir que es toda una obra maestra, un juego genial en su concepción, con una jugabilidad incalculable y unos apartados técnicos fuera de serie. No es recomendable, es obligatorio.

Puntuación: 100
Número: 74
Compañía: LionHead Studios/E.A.

BATTLE REALMS

Si os apasiona el Japón Feudal recreado en «Shogun» y filmado en las películas del maestro Kurosawa, aquí tenéis un enfoque mucho más «Warcraft», es decir, las unidades y la batalla encarnizada cobran el protagonismo absoluto. Ronin, samuráis y guerreros de toda índole lucharán en unas batallas sangrientas y realmente adictivas. No es 3D, ni falta que hace.



Puntuación: 87
Número: 84
Compañía: Liquid Entertainment/Ubi Soft

EMPIRE EARTH



Colosal juego de estrategia que jubila merecidamente a «Age of Empires». Impresionante variedad de unidades, estructuras y tecnologías en multitud de civilizaciones y épocas genialmente recreadas en todos los aspectos del juego. Entorno 3D con una interfaz ejemplar y gráficos sencillamente increíbles para lo acostumbrado en el género. Un programa que debe estar en la juegoteca de cualquier aficionado.

Puntuación: 98
Número: 83
Compañía: Stainless Steel Studios/Vivendi

SHOGUN: TOTAL WAR THE MONGOL INVASION

Es un disco de expansión, pero con tantas novedades y añadidos que merece figurar entre lo mejor del año. El entorno tridimensional permanece inalterable, con esos majestuosos paisajes cubiertos por una neblina tan decisiva como los accidentes del terreno que nos iremos encontrando. Los movimientos de tropas mantienen el realismo y espectacularidad que distinguen a «Shogun». Seis nuevas campañas, unidades nuevas y un completo editor de escenarios son lo que les espera a los que adquieran, a un precio más que interesante, esta encomiable ampliación.

Puntuación: 92
Número: 83
Compañía: The Creative Assembly/Dreamtime/E.A.

STARTOPIA

¿Os imagináis un "sim" en medio de la galaxia y con criaturas alienígenas? Pues no hace falta que os pongáis a soñar, «Startopia» es el juego que estabáis esperando. La originalidad es la punta de lanza de un simulador de vida extraterrestre cuidado hasta el último detalle. El objetivo es la gestión de estaciones espaciales con toda clase de recursos, instalaciones recreativas, etc. Espectacular entorno en tres dimensiones, con cámara libre, personajes de excelente diseño y toneladas de adicción y sentido del humor. Recomendado si estáis hastiados de ejércitos y civilizaciones y queréis probar algo totalmente nuevo que os enganche desde el primer momento.

Puntuación: 89
Número: 79
Compañía: Mucky Foot/EIDOS

Z. STEEL SOLDIERS

Los Bitmap Brothers recuperan el brío que caracterizó a sus aclamadas producciones para Amiga en esta secuela del exitoso juego de estrategia en tiempo real «Z». Sin duda esta segunda parte es el ejemplar más dinámico, divertido e imparable del género que podemos encontrar para ordenadores compatibles, hoy por hoy, en las tiendas. Combates rápidos, que nos hacen entrar en el ámbito del arcade, control de unidades casi instantáneo, motor en tres dimensiones muy bien integrado con la acción y, sobre todo, batallas sin tregua, son las bazas de este título en el que el humor también ocupa un lugar muy destacado.

Puntuación: 91
Número: 78
Compañía: The Bitmap Brothers/EON

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

¿Qué se puede decir sobre la saga «Commandos» que los aficionados a los videojuegos no sepan ya? Estamos ante uno de los juegos del año en todo el mundo, que repite las bases sobre las que se cimentó el éxito de su predecesor: operaciones de infiltración con total libertad de juego, misiones de alta tensión y una atmósfera de película. Esta segunda parte rompe moldes con la extraordinaria calidad de los gráficos, con generación 3D en tiempo real de los interiores. Efectos visuales, ambientación y todo lo que nos rodea nos sumerge en el juego hasta límites peligrosos para las obligaciones de la vida diaria.

Puntuación: 98
Número: 81
Compañía: Pyro Studios/EIDOS

SIMULADORES

IL-2 STURMOVIK



Se hizo de rogar, pero estamos ante uno de los grandes del género. Y es que no es para menos; gráficos apabullantes en la recreación del terreno, los cielos y, por supuesto, los aparatos, que se despedazan tuerca a tuerca.

Puntuación: 90
Número: 83
Compañía: Maddox/Ubi Soft

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2002

Sigue siendo la referencia en el pilotaje de aeronaves monoplaza, jets y aviación de transporte civil, con un impecable realismo en el control de vuelo y la recreación de más de 21 000 aeropuertos con todos sus detalles.

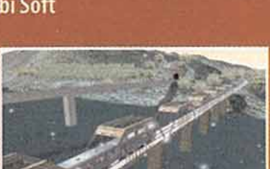
Puntuación: 88
Número: 83
Compañía: Microsoft

B-17 FLYING FORTRESS, THE MIGHTY EIGHT

Espléndida simulación de las fortalezas volantes B-17 y los cazas que las escoltaban o interceptaban. Podemos dejar el control de las diferentes estaciones a la IA del programa o inmiscuirnos según nuestro grado de preparación en la gestión de las misiones y la posterior acción en el pilotaje, torretas, lanzamiento de bombas, etc. La calidad visual es abrumadora y las misiones están repletas de condicionantes que se repiten, pero no dejan de producir una adicción enorme.

Puntuación: 88
Número: 72
Compañía: Microprose

MICROSOFT TRAIN SIMULATOR

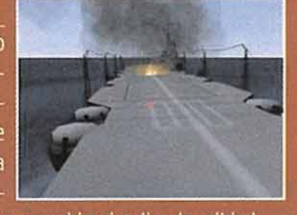




No podía faltar en nuestra recopilación anual un juego tan entrañable como la simulación de conducción de trenes. Y eso, ¿cómo se come? Pues con una gran afición por el mundo ferroviario.

Puntuación: 80
Número: 79
Compañía: Microsoft

SILENT HUNTER II



Tras cuatro años esperando caer como lobos de mar sobre un simulador de submarinos, la secuela de uno de los mitos del género es una completa actualización audiovisual que destaca por innumerables detalles de calidad.

Puntuación: 90
Número: 84
Compañía: Ultimation/Ubi Soft



ROL

ICEWIND DALE: HEART OF WINTER



Olvidad las revoluciones gráficas, el Infinity Engine de Black Isle vuelve a la carga para llevaros al universo rol en uno de los escasos programas intemporales, que seguirá siendo igual de adictivo dentro de 100 años.

Puntuación: 90
Número: 76
Compañía: Black Isle/Interplay

BALDUR´S GATE II: THRONE OF BHAAL

Sí, otra expansión, pero realmente colosal, con sesenta horas más de juego, gran variedad de nuevas habilidades y toneladas de la esencia de la mejor saga de JDR basado en las criaturas de «Dungeons&Dragons».



Puntuación: 91
Número: 80
Compañía: Bioware/Interplay

MAGIC&MAYHEM: THE ART OF MAGIC

Por fin un poderoso motor 3D en un juego de rol. Tiene todos los elementos que buscan los fanáticos del género (personajes de múltiples e inmensas habilidades, criaturas enemigas de envergadura, generador de hechizos), pero en un entorno digno del mejor juego de acción tridimensional. Con una resolución de 1024x768 puntos, cámara libre virtual y unos efectos visuales deslumbrantes, las batallas contra monstruos terroríficos son un auténtico espectáculo.

Puntuación: 86
Número: 82
Compañía: Charybdis/Bethesda Softworks

DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION



El druida y la asesina son los dos nuevos personajes que propone esta expansión realizada en un tiempo récord y que viene a rematar al extraordinario concepto de juego de «Diablo II».

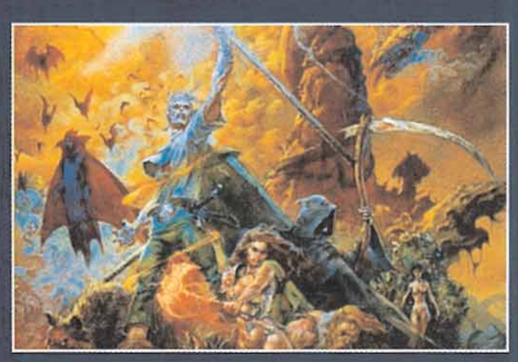
Puntuación: 86
Número: 79
Compañía: Blizzard/Vivendi

ARCANUM



Repite el atraso gráfico y sonoro que atenaza al género pero sus seguidores se quedarán en esta ocasión de una piedra ante la tremenda originalidad de esta propuesta: mezclar magia y desarrollo tecnológico en un JDR.

Puntuación: 85
Número: 82
Compañía: Troika/Sierra



CANDIDATOS A JUEGO DEL AÑO

Como se dice en las matemáticas, el orden de los factores no altera el producto en una lista digna de ser enmarcada por la excelencia de todos sus integrantes. Todos tenemos nuestro ojito derecho, pero seguro que no os resultará tan fácil elegir a vuestro predilecto entre semejante fauna de patrimonios de la historia del software de entretenimiento.

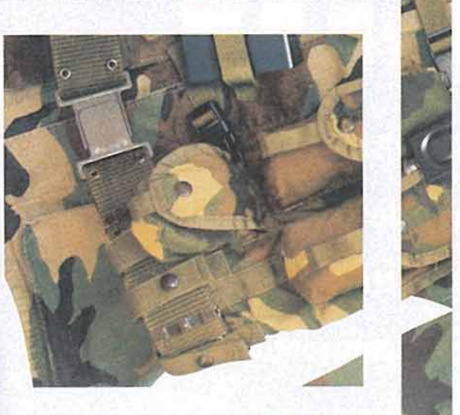
- Commandos 2
- Max Payne
- Return to Castle Wolfenstein
- FIFA 2002
- Black & White
- Empire Earth
- The Longest Journey

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

www.ubisoft.es







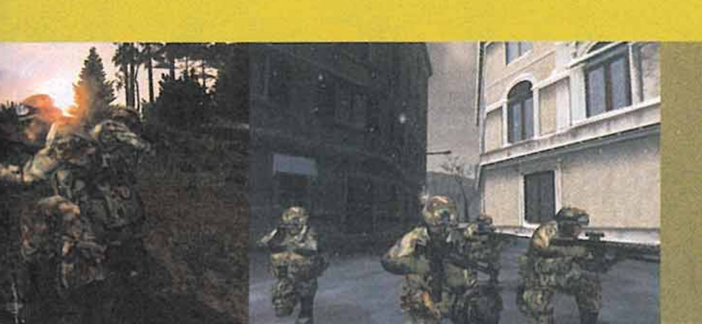


Casco de Combate
Material: Kevlar® Composite.
Resistencia: proyectiles V50 2,150 fps (655 mps)
Resistencia de fuego: hasta 190° C.
Peso: 1,59 kg (talla media)
Kevlar® es una marca registrada de E.I. du Pont de Nemours and Co., Inc.



MODA OTOÑO-INVIERNO*
TEMPORADA:2008

De los autores de Rainbow Six ™, Tom Clancy's Ghost Recon™ es un juego de acción/estrategia en primera persona basado en escuadrones de acción militar en un futuro cercano. Formarás parte de un comando de las fuerzas especiales de USA equipado con la última tecnología del ejército llamado en clave "The Ghost: Los Fantasmas". A menudo contratado por las Naciones Unidas para operaciones de paz, tu especialidad son las Operaciones Especiales Militares. Destrozarás las defensas de tu enemigo, dinamitarás puentes para detener su avance, asaltarás por sorpresa las bases rebeldes o rescatarás un piloto americano abatido en las profundidades del territorio enemigo.



¡Consigue tu Demo Edición Especial Coleccionista en tu sala de juegos favorita con un nivel no incluido en la versión final del juego!



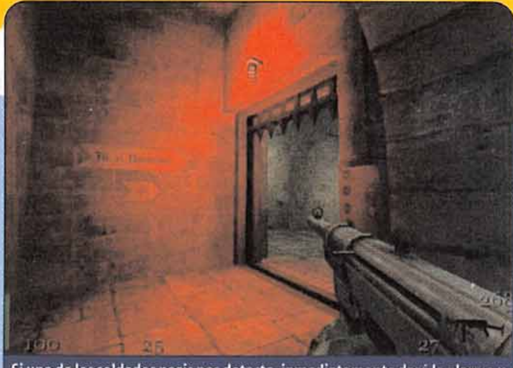
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Hace dos años Activision prometió resucitar la esencia de «Wolfenstein 3D» con las técnicas actuales y todos, ante semejante atrevimiento contuvimos la respiración. Ahora podemos volver a respirar tranquilos: «Return To Castle Wolfenstein» supera incluso las expectativas más optimistas. Por fin ha terminado la espera. Por fin se disipan nuestras dudas.

Compañía: **Gray Matter / Nerve / Id Software / Activision**
Disponible: **PC**
Género: **Acción**

- **CPU:** Intel o AMD a 400 MHz (rec. 1 GHz)
- **RAM:** 128 MB (rec. 256 MB)
- **HD:** 1 GB (rec. 1.2 GB)
- **Tarjeta 3D:** Sí, 16 MB (OpenGL y DirectX 8.0a) (rec. 64 MB)
- **Multijugador:** Sí




Si uno de los soldados nazis nos detecta, inmediatamente dará la alarma y pondrá en alerta a los demás soldados que haya cerca.


El cuchillo ya no es un mero adorno. Ahora sirve para degollar soldados desprevenidos de forma sigilosa y eficiente.


Enormes tesoros de gran valor nos aguardan como recompensa a nuestro esfuerzo por encontrar habitaciones ocultas.

El 31 de enero de 2000 Activision distribuía a los medios especializados una nota de prensa en la que anunciaba a bombo y platillo la adquisición de la licencia de la nueva versión de «Wolfenstein 3D». La compañía Gray Matter, formada en su mayoría por miembros de Xatrix Entertainment («Redneck Rampage», «Kingpin») asumiría el grueso del desarrollo, mientras que id software se encargaría de supervisar y apoyar el proyecto en todo lo necesario para mantener el espíritu original del clásico. En dicho comunicado también se dejó claro que el juego basaría su esqueleto en el motor gráfico (convenientemente modificado) de «Quake III Arena». Pero a pesar de que Activision estaba dispuesta a poner toda la carne en el asador (y mucho dinero de por medio), las expectativas fijadas en un "remake" de semejantes características eran inusualmente elevadas a priori, y por lo tanto, difíciles de cubrir. A lo largo de todo este tiempo hemos podido ver algunos vídeos y unas cuantas imágenes que dejaban entrever grandes dosis de calidad, pero... ¿Estaría «Return to Castle Wolfenstein» a la altura de lo esperado o acabaríamos frente a otro clónico de «Quake»?

Finalmente «Return to Castle Wolfenstein» ha llegado hasta nuestros ordenadores, y nos permite afirmar con gran satisfacción que no sólo conserva y potencia la esencia del clásico, sino que añade tal cantidad de sorpresas que nos hace sentir como la primera vez que probamos el original. Pero veamos con más detalle los motivos de semejante afirmación.

En «Return to Castle Wolfenstein» se ha cuidado con mimo la inteligencia artificial de los soldados enemigos, de forma que actúen con diligencia

DESARROLLO DE PELÍCULA

Si echamos una mirada atrás recordaremos numerosos aspectos de «Wolfenstein» que en su día resultaron revolucionarios, sobre todo a nivel técnico (teniendo presente que por encima de ello prevalecía el concepto de diversión pura y dura), pero el juego no ahondaba en su argumento mucho más allá de lo que podíamos leer en los manuales de instrucciones. ¿Nuestra misión? Barrer un interminable carrusel de soldados alemanes, perros rabiosos, zombis mutantes, engendros biomecánicos y jefes de final de fase, a través de complejos laberintos e interminables pasillos.

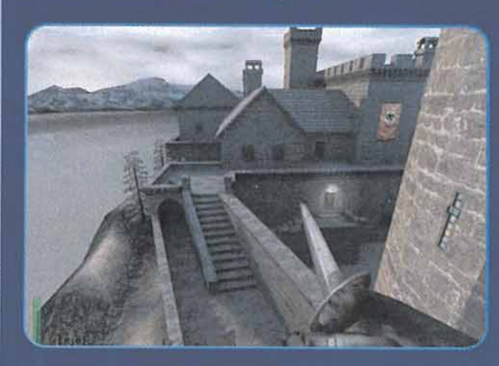
Este es, afortunadamente, uno de los puntos que se ha intentado corregir en la versión actual; puesto que el título ya de por sí es poco original y el trasfondo es exactamente el mismo (volvemos a asumir el rol del espía aliado William J. "B.J." Blazkowicz en su intento de detener un oscuro plan nazi) el entorno ha sido recreado partiendo desde cero para obtener un universo totalmente particular. Para ello, los chicos de Activision se han hecho valer de espectaculares secuencias cinemáticas que nos introducen en cada misión y nos ayudan a entender el misterio del castillo Wolfenstein, siguiendo un ritmo al más puro estilo «Half-Life». De esta forma, quedamos atrapados desde el inicio hasta los últimos niveles como si de una película de intriga se tratase, lo que confiere una credibilidad inesperada a una historia totalmente ficticia. Este es uno de los aspectos que menos esperábamos ver desarrollados, y por lo tanto, se convierte en uno de los pilares que diferencian a «Return To Castle Wolfenstein» de otros juegos similares.

AMBIENTE DE ENSUEÑO

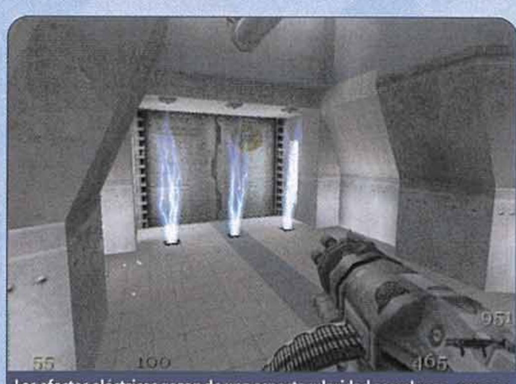
Posiblemente una de las razones de peso por las que Activision ha decidido utilizar el motor gráfico de «Quake III Arena» es su enorme potencia para mostrar texturas de gran calidad y superficies curvas complejas, por no mencionar que hoy por hoy sigue siendo el más avanzado engine de cuantos puedan usarse para crear entornos realistas enormemente detallados. Por ello, Activision ha contado con el apoyo de id software para implementar una larga lista de mejoras añadidas que convierten a «Return To Castle Wolfenstein» en el juego de acción subjetiva más impresionante (a nivel gráfico) que hayamos podido ver hasta el momento. Parte de esas mejoras han sido ►

LA ESENCIA DE «WOLFENSTEIN 3D»

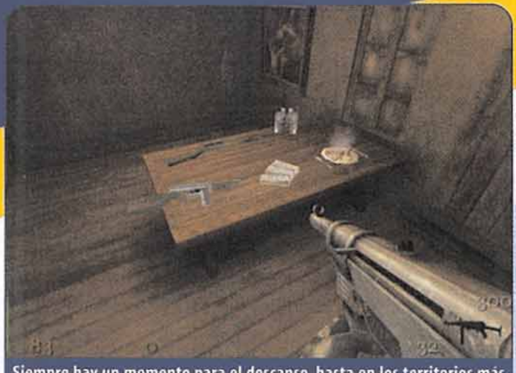
No es asunto fácil crear un juego totalmente nuevo a partir de un clásico como «Wolfenstein 3D»... Afortunadamente, en «Return to Castle Wolfenstein» la esencia se ha mantenido presente en todos los aspectos, y más de uno esbozará una sonrisa al ver la primera localización del juego. La dinámica clásica sigue estando presente al cien por cien: armas espectaculares, enemigos por doquier, resortes ocultos que revelan habitaciones secretas, tesoros escondidos, engendros sobrenaturales, platos humeantes de comida, habitaciones con chimeneas, banderas nazis, mansiones de las SS, calabozos, enemigos de final de fase... Aún así, las similitudes con su predecesor han sido limitadas intencionadamente para permitir una evolución hacia un modo de juego más inteligente y apasionante (y menos repetitivo). Cada misión es un mundo totalmente diferente, e incluso concede momentos para la distensión y el humor macabro o picante.



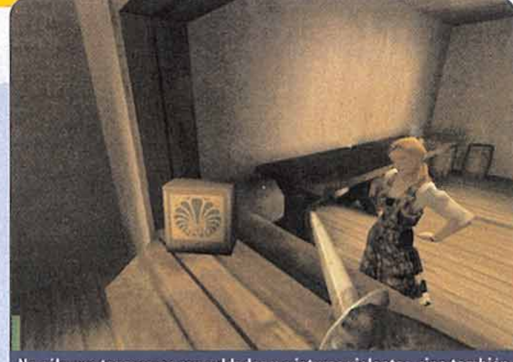

Hay armas cuya potencia destructiva queda fuera de toda duda desde los primeros disparos. Pobre de quién se ponga en medio...


Los efectos eléctricos gozan de una espectacularidad asombrosa, como se puede apreciar en esta imagen.


La sensación de pavor que nos invade al enfrentarnos a ciertos monstruos es indescriptible. Y si no lo creeis, mirad el aspecto de éste.


Siempre hay un momento para el descanso, hasta en los territorios más hostiles, en el que podemos reponer fuerzas y munición.


El realismo con el que han sido representados absolutamente todos los personajes de la aventura roza límites sorprendentes.


No sólo nos toparemos con soldados y criaturas violentas, sino también con civiles inocentes a los que no conviene matar.

creadas para aumentar la interactividad con el entorno, algo que resultaba estrictamente necesario para suplir la inexistencia de elementos móviles en los decorados de «Quake III Arena». Como resultado, obtenemos una experiencia visual sin precedentes, que hará que las primeras partidas nos desorientemos fácilmente y tendamos a observar nuestro entorno con admiración: Torreones almenados, villas alemanas, riachuelos de aguas cristalinas, iglesias derruidas, edificios en ruinas, instalaciones militares ocultas en bosques, catacumbas y excavaciones de distintos tipos, laboratorios secretos... Son tan sólo algunos ejemplos de los escenarios por los que nos moveremos en el juego.

Gray Matter ofrece una experiencia visual única, que en las primeras partidas hará que nos desorientemos fácilmente admirando el entorno

PERSONAJES VIVOS

Atrás en el tiempo quedaron esos enemigos pixelados que aparecían frente a nosotros como un pegote molesto al que debíamos "borrar" de la pantalla cuanto antes... En «Return to Castle Wolfenstein» los personajes pestañean, ladean los hombros en posición de espera, mueven la cabeza para mirar en todas direcciones, se asustan, corren, gritan. Si nos fijamos detenidamente en dos soldados que conversan entre ellos, podremos comprobar que los movimientos de sus labios quedan perfectamente sincronizados con lo que dicen. Ahí es nada. Pero quizás la parte que nos ha sorprendido más gratamente corresponde al realismo de los enfrentamientos. A pesar de que «Return to Castle Wolfenstein» es eminentemente un juego de acción, las escenas violentas han sido recreadas con tal crudeza que si disparamos con nuestro rifle a la cabeza de un soldado veremos como se desploma de inmediato sin ningún gesto superficial. Del mismo modo, la polémica sangre brota allí donde las balas reclaman su presencia en proporciones nada exageradas.

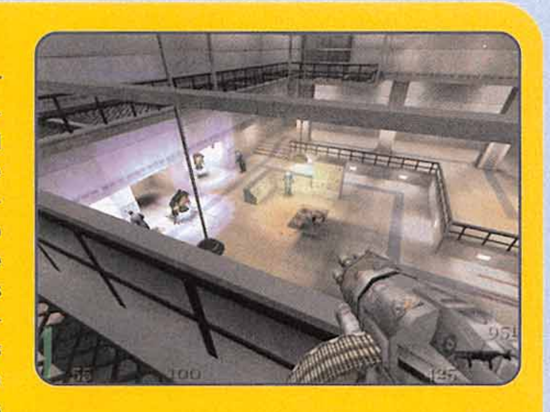
ADICCIÓN ENDIABLADA

«Return To Castle Wolfenstein» es uno de esos juegos que ha sido diseñado para hacernos segregar adrenalina por todos y cada uno de los poros de nuestra piel, recobrando el espíritu de juegos clásicos como «Doom» o «Wolfenstein 3D». Afortunadamente, esa adicción también viene condicionada por la enorme variedad de objetivos que deberemos cumplir, y sobre todo por la diversidad temática de cada escenario. Hay misiones en las que actuaremos como un comando especial, acabando sigilosamente con todos los puestos de vigilancia enemigos para poder infiltrarnos en alguna instalación nazi. Generalmente en cada pantalla nos veremos obligados a usar la cabeza para reparar o restaurar algún mecanismo que nos permita continuar con nuestro camino. Y es que, lo creáis o no, «Return To Castle Wolfenstein» está más alejado del arcade "matalotodo" de lo que muchos podríamos haber imaginado en un principio, y es uno de esos juegos que una vez hemos probado, ya no nos deja despegarnos de la pantalla ni por un segundo hasta finalizarlo.

Todo ello gracias a una dificultad perfectamente calibrada y a una disposición de los enemigos nada repetitiva. Títulos como «Quake», «Doom» o incluso «Duke Nukem 3D» eran enormemente divertidos pero acababan saturándonos con la misma sucesión de enemigos clónicos. En «Return To Castle Wolfenstein» no ocurre así. Los enemigos están siempre donde les corresponde y su fuerza no se basa en número sino en posición estratégica. Recorriendo los pasillos del castillo nos en-

INTELIGENCIA ¿ARTIFICIAL?

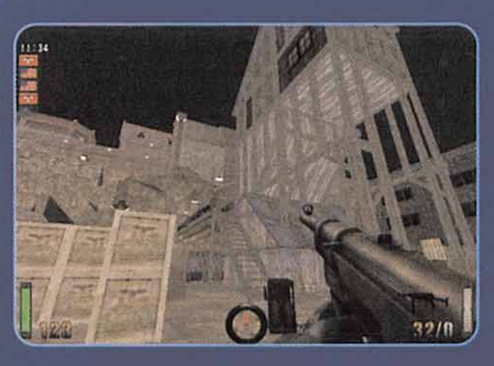
Cuando los desarrolladores hablan de sus juegos, suelen referirse con orgullo a complejos algoritmos de inteligencia artificial diseñados para que sus personajes actúen más o menos como se espera de ellos. En tanto en cuanto dichas rutinas son más sofisticadas, los enemigos pueden llegar a mostrar actitudes mucho más "inteligentes", lo que redunda en pro de una experiencia de juego inmersiva y ágil. Lamentablemente, muchos de los juegos desarrollados hasta ahora no han llegado a explotar adecuadamente estas características, resultando demasiado previsibles o demasiado complejos. En «Return to Castle Wolfenstein» se ha cuidado especialmente el comportamiento de los soldados y las criaturas que pueblan los escenarios, de forma que no parezcan simplemente un ejército de pixels dispuestos a abalanzarse sobre nosotros. Si un soldado nazi descubre nuestra presencia, probablemente correrá a avisar a sus compañeros, o dará la alarma para poner en alerta las instalaciones violadas. En otros casos, algunos enemigos buscarán caminos alternativos para sorprendernos por la espalda, lo que puede llegar a darnos algún que otro susto de verdadero infarto. Por norma, los enemigos nunca permanecen quietos frente a nosotros, sino que buscan lugares



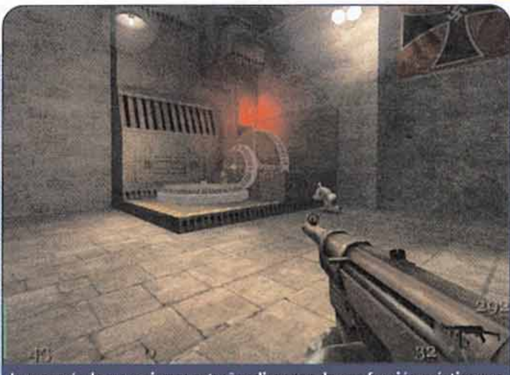
tras los que dispararnos con seguridad (mesas, columnas, puertas). De hecho, a pesar de su capacidad destructiva, las granadas de mano se muestran como las armas más difíciles de utilizar, ya que cualquier personaje humano se aleja inmediatamente de ellas e incluso nos las devuelve. En ese sentido los soldados de «Return To Castle Wolfenstein» son muy parecidos a los de «Commandos», mientras que los engendros sobrenaturales y biomecánicos se asemejarían más a los de «Blade» (por buscar dos ejemplos ilustrativos de IA bien aplicada).

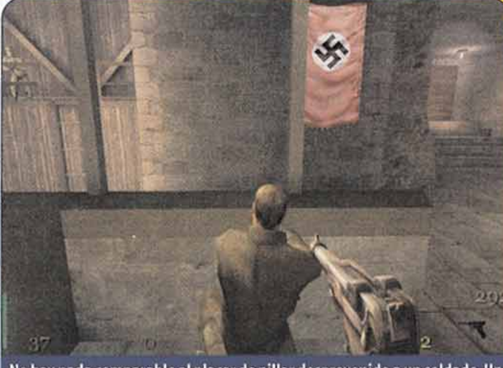
BUSCA LAS SIETE DIFERENCIAS...

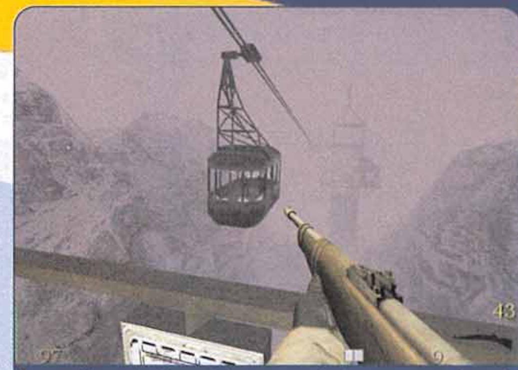
Estas imágenes ilustran de forma evidente la inmensa diferencia que hay entre ejecutar «Return to Castle Wolfenstein» en un Pentium II a 400 MHz con una tarjeta de 16 MB y un Athlon a 1.3 GHz con una tarjeta de 64 MB. Y es que por desgracia, la calidad visual tiene un precio...






La mayoría de mecanismos extraños disponen de una función práctica que activa determinados aparatos o accesos a instalaciones.


No hay nada comparable al placer de pillar desprevenido a un soldado. Un disparo en la cabeza siempre es un problema menos.


Los enemigos suelen hacer el mismo uso que haríamos nosotros mismos de los elementos móviles y de transporte.

contraremos con diversos rangos de soldados y oficiales, unos más duros que otros (incluso mujeres), mientras que en las catacumbas nos enfrentaremos a muertos vivientes y espíritus, bastante estúpidos pero realmente difíciles de eliminar. Desde que comenzamos a jugar la dificultad se muestra como una suave curva ascendente que evoluciona conforme vamos adquiriendo experiencia, hasta llegar al punto álgido del juego, en el que tendremos que desplegar todo nuestro ingenio y sudar tinta china para acabar con los enemigos más inquietantes.

EL NUEVO REY

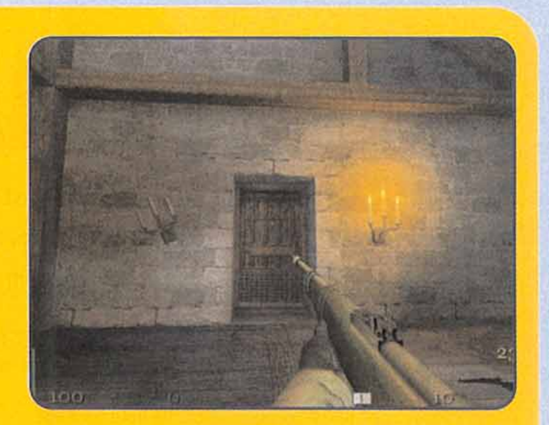
Aficionados como somos a este género, tan sólo esperábamos una readaptación digna del clásico y un juego que divirtiese por encima de todo, sin mayores pretensiones. Pero teníamos una idea equivocada de lo que nos estaban preparando en Activision. Los chicos de Gray Matter, Nerve e id software han estado trabajando muy duro durante dos años para traernos diversión, adicción, intriga y sobre todo, pura espectacularidad. Dicen que algunos videojuegos cada vez se parecen más a las películas, y «Return to Castle Wolfenstein» es una magnífica prueba de ello, viniendo a demostrar que los modos de juego individual todavía pueden llegar a ser tan adictivos y trepidantes como antaño. Si a ello añadimos un modo multijugador original e inabarcable, una plantilla de armas espectacular y unos efectos sonoros idóneos, es evidente que estamos ante el nuevo rey de los "first person shooters" actuales. Ni id software lo hubiese hecho tan bien...

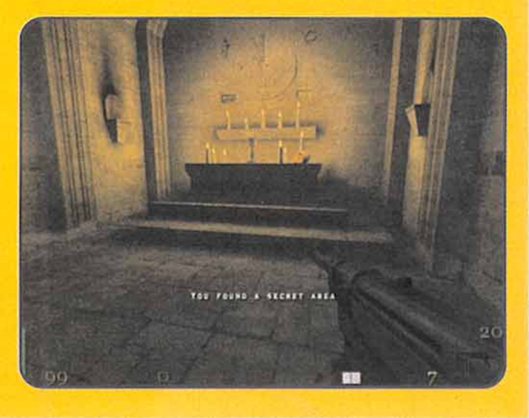
J.M.

RECOMPENSAS PARA OBSERVADORES

Una de las características más curiosas del juego original fue sin duda la cantidad de habitaciones ocultas y lugares secretos que poblaban los escenarios.

En «Return To Castle Wolfenstein» esta cualidad se ha mantenido intacta, pero ahora la forma de encontrar salas repletas de tesoros y armamento resulta intuitiva y relativamente evidente. Atrás quedó aquello de pasarse horas y horas recorriendo paredes en busca de resortes invisibles y demás. Ahora lo que realmente se premia es nuestra capacidad de observación e inteligencia para resolver puzzles. Un ejemplo; fijaos en una de las fotos que acompañan este apartado. Recorriendo esa sala encontraremos un tapiz que muestra el icono de "tocar", pero que no produce ningún efecto al pulsar la tecla de acción. Algo habrá por ahí, ¿no? Sólo tenemos que fijarnos en elementos extraños del decorado. A derecha e izquierda de la puerta hay dos candelabros, uno de los cuales está apagado y torcido. La recompensa a nuestra curiosidad será una sala llena de tesoros. Hay que decir que aunque muchos de estos secretos son fáciles de descubrir, algunos de ellos entrañan una dificultad pasmosa, pero a cambio nos ofrecen premios realmente jugosos. Otro elemento más a favor del juego, que ha sido perfectamente implementado en el desarrollo de la acción principal. Sí, son pequeños detalles, pero muchas veces son sólo los detalles lo que separa lo excepcional de lo mediocre.





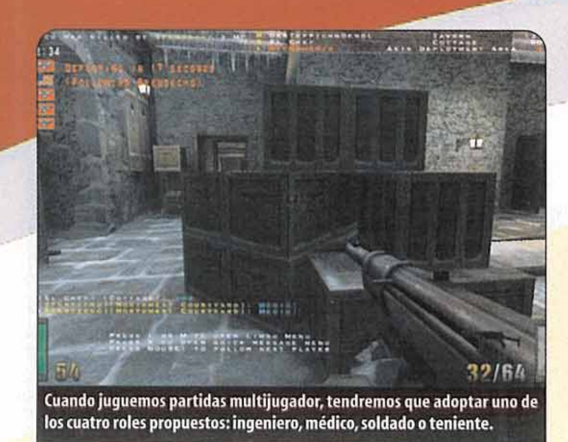

A medida que vayamos avanzando a lo largo de la aventura, iremos descubriendo el terrible secreto que esconde en su interior el castillo Wolfenstein, y nos iremos encontrando con enemigos cada vez más siniestros y terribles, que nos helarán el corazón... y no sólo por su aspecto.

puntuación

TECNOLOGÍA:	92
ADICCIÓN:	96

La inteligencia de los enemigos, la física de los objetos, la recreación de escenarios, el comportamiento de las armas, las secuencias cinemáticas, el desarrollo argumental, los efectos sonoros... Todo ello es impresionante. La recreación de ambientes exige un nivel de detalle gráfico elevado, por lo que resulta conveniente disponer de un equipo potente para disfrutar de la mayor calidad visual. En general, todos y cada uno de los apartados resultan sobresalientes, pero la capacidad del juego para mantenernos pegados a la pantalla destaca especialmente sobre todas las demás.

total **97**


Cuando juguemos partidas multijugador, tendremos que adoptar uno de los cuatro roles propuestos: ingeniero, médico, soldado o teniente.


El trabajo en equipo es fundamental; si jugamos sin contar con nuestros compañeros sólo conseguiremos llevar a nuestro equipo a la derrota.


Esta es una de las ametralladoras fijas, de extraordinaria potencia, que podemos encontrar en las trincheras.

MULTIJUGADOR

El apartado multijugador de «Return to Castle Wolfenstein» merece especial atención en este análisis, puesto que supone un estilo de juego tan diferente al de campaña individual que en sí mismo representa, sin duda, un juego totalmente independiente y con un enorme número de posibilidades de diversión.

Dado el mutismo absoluto con que Activision ha llevado el desarrollo de la vertiente multijugador de «Return To Castle Wolfenstein», no es de extrañar que la demo de prueba publicada hace unos meses sorprendiese a todos por su enorme calidad y originalidad. El componente multijugador de «Return to Castle Wolfenstein» se basa principalmente en el enfrentamiento entre dos equipos (soldados aliados contra soldados del eje). Así pues, decimos definitivamente "adiós" al modo deathmatch de "todos contra todos" para dar la bienvenida a otro mucho más apasionante, en el que la victoria de un equipo se antepone a los logros individuales de cada miembro. Nuestra misión en cada partida varía según escojamos cualquiera de las tres modalidades de juego presentes, al mismo tiempo que nuestra forma de obtener la victoria depende del rol que adoptemos (soldado, médico, ingeniero o teniente), lo que confiere al juego un número muy elevado de posibilidades.

MODALIDADES DE JUEGO

Son básicamente tres. Por objetivos, en la que se cumplen una serie de objetivos dentro de un límite de tiempo. Modo cronómetro, similar, pero con un punto adicional de dificultad. ya que tras cada ronda, los equipos se intercambian de bando, y el equipo que antes defendía tendrá que superar el tiempo de ataque del equipo contrario. Modo punto de control: ambos equipos pugnan por el control de áreas. La victoria es para el equipo que logra izar todas las banderas simultáneamente, o aquel que conserva más puntos bajo control al finalizar el límite de tiempo.

ADOPCIÓN DE ROLES

Cuando iniciamos una partida multijugador en «Return To Castle Wolfenstein» no sólo debemos escoger un mapa, una modalidad de juego y un equipo, sino también el rol que desempeñaremos dentro de nuestro pelotón. Este rol puede ser: Soldado (puede portar cualquiera de las armas disponibles, pero no puede reponer munición o salud), médico (dispone de poca munición y tan sólo puede portar un tipo de arma, ya que su labor se centra en reponer la salud de los demás soldados), ingeniero (encargado de portar las cargas explosivas necesarias para dinamitar objetivos estratégicos, desactivar las bombas enemigas o reparar puestos de ametralladoras estropeados) y teniente (dispone de la capacidad para solicitar bombardeos de la aviación sobre una zona determinada y disfruta de cargas ilimitadas de munición con las que proveer a los demás soldados o a sí mismo).

TIPOS DE CONEXIÓN: Internet y red local (TCP/IP)

JUGADORES: Entre 12 y 36 (aunque no hay un límite establecido)

MODOS DE JUEGO: Objetivos, Cronómetro y Punto de Control. (Todos ellos por equipos).

UN JUEGO TOTALMENTE DIFERENTE

El modo multijugador de «Return to Castle Wolfenstein» es radicalmente opuesto al modo individual de campaña en su desarrollo, en el comportamiento de las armas y en la física del entorno. Aquí ya no hay malos ni buenos, ni enfrentamientos apoteósicos contra peligrosas hordas de hombres biomecánicos. En su lugar, los participantes cuentan con unas reglas muy estrictas y unas limitaciones patentes. A diferencia de otros juegos, no es posible encontrar munición, armas o botiquines desperdigados por el campo de batalla, y cada soldado sólo puede portar un arma principal, un arma secundaria y los complementos que correspondan a su personaje. A su vez, el modo multijugador busca una experiencia de enfrentamiento mucho más realista, y por lo tanto el arsenal también se ve afectado por esta medida. La munición es bastante limitada, y la mayoría de armas ven modificadas sus características para hacerlas más parecidas a las de las batallas de la Segunda Guerra Mundial. Si portamos una ametralladora de cañón rotativo, nuestro personaje se moverá de forma lenta y torpe, mientras que si queremos colocar una carga explosiva deberemos activarla a continuación con los alicates. Ni hablar de cañones tesla o rifles de visión nocturna con repetición. Por supuesto, cualquier caída desde una altura elevada implicará una muerte segura, mientras que el fuego enemigo causará muy severos con apenas unas balas.

Por si todo esto fuese poco, se añade un concepto ya conocido por todos los aficionados a «Counter-Strike»: La muerte efectiva en combate. El juego funciona por oleadas de refuerzos, lo que significa que si morimos no podremos volver al campo de batalla hasta que transcurra el tiempo necesario hasta la siguiente ronda de apoyo. Mediante este sistema, se evita de modo drástico que los jugadores se comporten como en «Quake III Arena», y se obliga a tomar posiciones tácticas que aseguren un período de supervivencia suficiente como para tomar el control de los objetivos.


El teniente puede señalar, mediante bengalas, posiciones del escenario que serán bombardeadas por el fuego de la artillería.

IMPRESIONES

Como ya hemos comentando antes, el modo multijugador de este juego es un compendio de grandes virtudes inspiradas en características de éxito probado en otros juegos, y por lo tanto consigue que cada experiencia de juego sea un nuevo reto. La acogida que tuvo la primera demo de prueba fue espectacular desde el principio, y si todo marcha al ritmo que se prevé, no tardará en convertirse en uno de los favoritos a nivel mundial.

J.M.

TECNOLOGÍA:	92
ADICCIÓN:	98

La asunción de un rol específico dentro del grupo "fuerza" a los jugadores a un estilo de cooperación basado en el compañerismo y la búsqueda de objetivos comunes. Aunque los ocho mapas multijugador incluidos pueden parecer insuficientes, la complejidad y variedad de objetivos en cada uno de ellos multiplica por mil las posibilidades de juego en red. El sistema de juego cooperativo ofrece una mezcla perfecta entre la lucha frenética de un "deathmatch" clásico y el juego táctico por equipos de otros estandartes del género.

puntuación

total **98**

Participa a toda velocidad en este sorteo y podrás ganar uno de estos regalos Motoracer

15 Camisetas

5 Mochilas

25 Juegos

PC CD-ROM

GRAN PREMIO
TRÁFICO
TRIAL
FREESTYLE
MOTOCROSS
SUPERCROSS

Motoracer 3

PREGUNTAS

1. ¿El software está traducido al castellano?
   a. Sí b. No c. Posiblemente
2. ¿Cuántos circuitos tiene el juego?
   a. 10 b. 15 c. 20
3. ¿Tiene modo multijugador?
   a. Sí b. No c. A veces

Cupón de participación

Nombre:

Apellidos:

Dirección:

Localidad:

Provincia: CP:

DNI: Teléfono:

Respuestas: 1____ 2____ 3____

Bases del concurso

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO MOTORACER 3".
2. Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se seleccionarán VEINTINCINCO. CINCO de ellas ganarán un lote con: Juego, Mochila y Camiseta, otros DIEZ ganarán un lote de Juego y Camiseta y finalmente DIEZ recibirán un Juego. Los premios no serán, en ningún caso, canjeables por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 28 de Diciembre de 2001 hasta el 21 de Enero de 2002.
4. La elección de los ganadores se realizará el 22 de Enero de 2002 y los nombres se publicarán en el número de Marzo de 2002 de la revista Micromanía.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente para territorio Español.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ELECTRONIC ARTS y HOBBY PRESS.

Le informamos que sus datos serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Puede ejercer sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, dirigiéndose por escrito a HOBBY PRESS, S.A. calle Pedro Teixeira nº 8, 28020 Madrid. Sus datos serán cedidos con fines comerciales a las empresas de nuestro mismo grupo de sociedades. En el caso de que Vd. no lo desee así diríjase por escrito a la dirección anteriormente indicada para hacérnoslo saber.





Punto de Mira

Así puntúa Micromanía

Año nuevo vida nueva, que es lo que se suele decir en estas fechas. A nosotros de momento, lo nuevo nos viene por debajo del agua, esto es, en submarino. Y es que hacía mucho tiempo que no recibíamos en nuestra redacción un título dedicado a estos misteriosos vehículos, tan importantes en la guerra moderna. Este mes, os ofrecemos los puntos de mira de «Silent Hunter II» y «Sub Command», a cual mejor y más completo. Además, publicamos la review de «Battle Realms», un juego de estrategia en tiempo real muy detallista y cuidado, que gustará mucho a los seguidores del género. Como también lo hará «Monopoly Tycoon», que se confirma como un juego sólido y lleno de posibilidades. En el apartado arcade, destacamos «Comanche 4», en el que nos pondremos a los mandos del fabuloso helicóptero del ejército norteamericano, en unos entornos 3D realmente hermosos; y «Soul Reaver 2», en el que el misterioso vampiro protagonista se enfrentará una vez más con su archienemigo en los dos planos del mundo. En el apartado deportivo, «NHL 2002» brilla con luz propia. Una vez más, EA Sports nos ofrece un portentoso juego, en el que poco importa que seas o no aficionado al hockey sobre hielo.

0-49 Pocas veces encontraréis un juego en estas páginas que sea merecedor de un suspenso. Por lo general, un juego que vaya a recibir una puntuación inferior a 50 ni siquiera será comentado, exceptuando casos como los de un título que haya sido largamente esperado y/o anunciado, y no cumpla ninguna de las expectativas.

50-59 Mediocre. Se trata de títulos que, por regla general, no merecen la pena excepto para coleccionistas. La diversión que puedan proporcionar será muy limitada, y no cumplen ni en tecnología, ni en adicción.

60-69 Aceptable. Todos los títulos que se encuentren en este abanico serán susceptibles de proporcionar un rato de entretenimiento, aunque se tratará de juegos bastante limitados en otras áreas. En todo caso, puede merecer la pena echarles un vistazo.

70-79 Bueno. Juegos que, de manera global, no decepcionarán al usuario y poseerán un buen equilibrio entre calidad y diversión, contemplados de forma general. No se trata de producciones geniales, pero sí de buena calidad. En este apartado valdrá la pena sopesar opciones alternativas entre títulos de un mismo género.

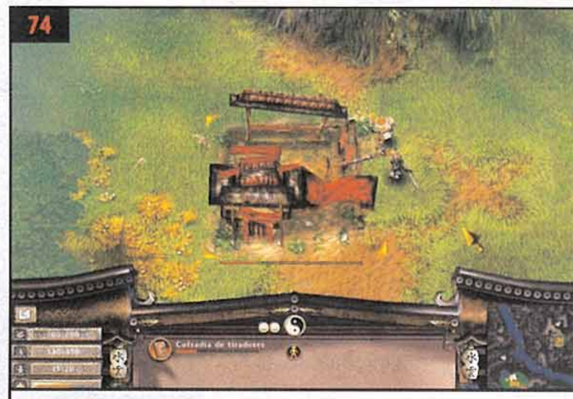
80-89 Muy bueno. Independientemente del género al que pertenezca, cualquier juego comprendido en este abanico de puntuación poseerá unos elevados niveles de calidad en todos sus apartados. Para llegar a esta valoración, deben ser capaces de ofrecer una elevada jugabilidad, grandes dosis de adicción y muy buena calidad técnica.

90-94 Excelente. La única posibilidad de que un título os decepcione habiendo recibido una nota así, será un elevado "fanatismo" por un género concreto que os apasione. Excepcional calidad en todos sus apartados, y un título de obligada adquisición.

95-99 Obra Maestra. Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor, en cualquier género. Será imprescindible en toda buena colección.

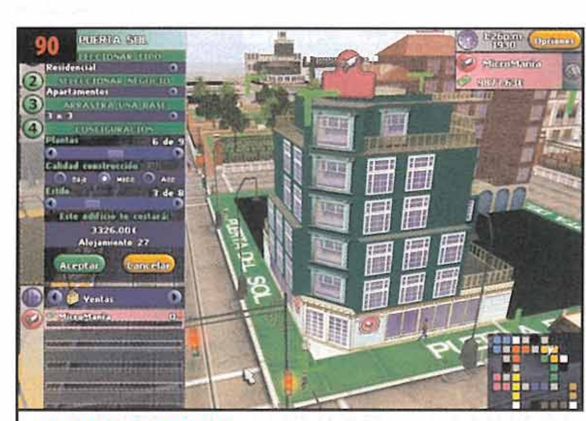
100 ¿Existe el juego perfecto? Quizá se está muy cerca de poderlo ver...

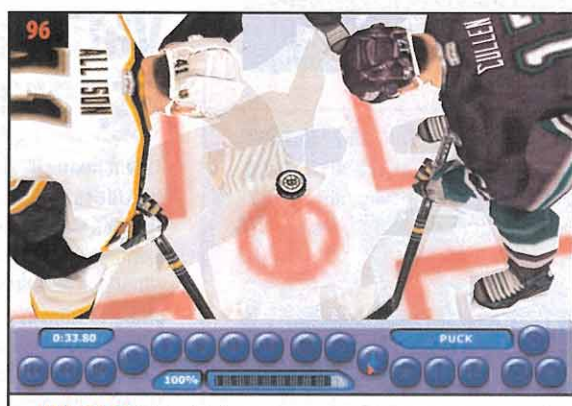












Punto de Mira

- Compañía: **ULTIMATION/ UBI SOFT**
- Disponible : **PC**
- Género : **SIMULADOR**

En nuestra (impecable) hoja de servicios aparecen innumerables misiones en geniales simuladores de submarinos, como puedan ser la saga «Silent Service», «Aces of the Deep», y por supuesto, «Silent Hunter». Cinco años hemos estado esperando a la actualización del género y nos quedamos cortos al decir que nuestras aspiraciones se han visto colmadas, porque «Silent Hunter II» es, sin duda, un prodigio por su realismo, sus gráficos con cámara 3D exterior sobre y bajo las aguas y su sonido pavoroso.

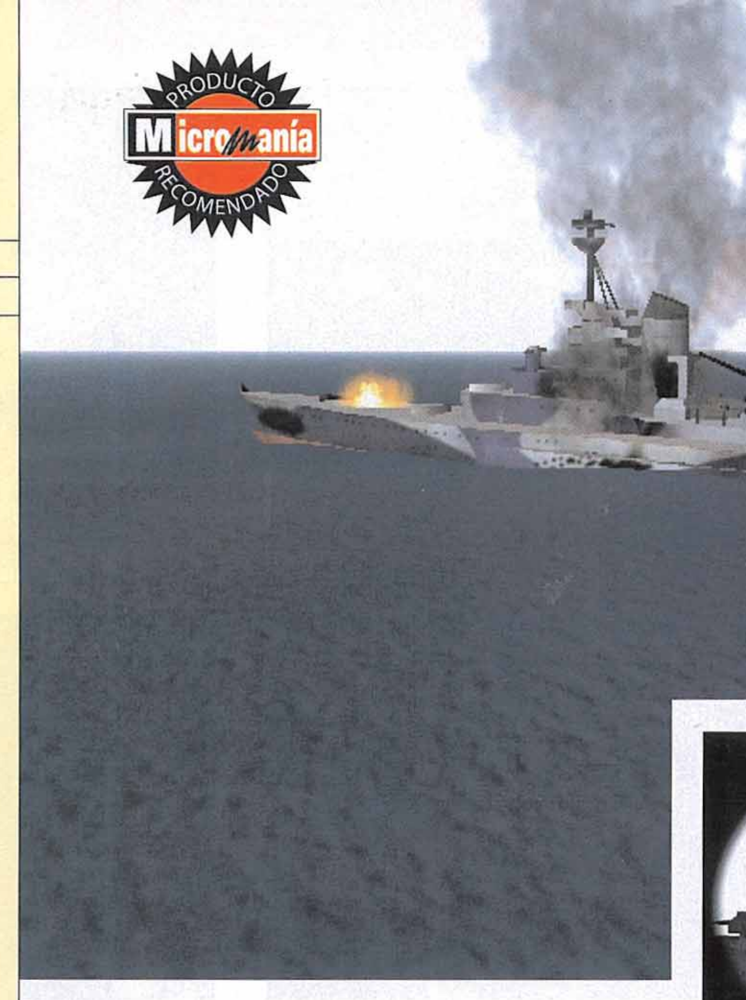


CPU: Pentium II 266 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 650 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (16 MB DIRECT3D DX8) • **Multijugador:** Sí (cooperativo a través de red local e Internet con «Destroyer Command»)

TECNOLOGÍA:	85
ADICCIÓN:	95

Los gráficos y los efectos visuales son sensacionales, con una cámara externa y submarina que nos ponen en primera fila de un espectáculo incomparable. La resolución está limitada a 800x600 puntos. El realismo de todos los factores de la simulación de batalla submarina es insuperable, con un desarrollo histórico en el modo campaña y un mapeado mundial repleto de detalles en bases y puertos.

puntuación total **92**



PRODUCTO Micromanía RECOMENDADO

Silent Hunter II

Valió la pena esperar

«Silent Hunter II» abandona la guerra del Pacífico de su predecesor para trasladarnos a la Segunda Guerra Mundial a bordo los U-Boat alemanes. Hemos creado una misión en el editor que resulta perfecta para describir los primeros compases del juego: un convoy de buques cisterna será nuestra primera víctima para probar la potencia del submarino.

Mientras llegamos a rango de disparo, salimos al puente para echar un vistazo y, todo hay que decirlo, nos quedamos boquiabiertos ante el espectáculo gráfico que nos rodea. Podemos girar la vista en tiempo real 360 grados, y nuestro buque, un flamante U-Boat tipo VII, se zarandea entre las olas, transmitiéndonos un vaivén que hasta marea a poco que la mar esté gruesa. Por cierto, nunca habíamos visto un mar tan realista, pues se ha empleado el efecto 3D de bump-mapping (mapeado de ondulaciones) y si la tarjeta gráfica lo ejecuta por hardware (GeForce3 y Radeon), tanto el más abrupto oleaje como la calma total convencerán incluso a los marinos profesionales.

Tras la inmersión sacamos el periscopio para echar un vistazo. Con el zoom encontramos el convoy y marcamos como objetivo un descomunal petrolero. En el mapa, con varios segmentos de ampliación para mostrar con extraordinario detalle la geografía de la zona, trazamos la ruta idónea para situarnos perpendicularmente al convoy, la mejor situación para disparar los torpedos.

El control de las órdenes es una delicia, pues en el mapa (donde un buen capitán debe pasar el noventa por ciento del tiempo) o en cualquier otra estación se puede abrir una ventana para acceder a todos los sistemas de navegación y configuración de los torpedos, sin olvidar que se pueden dar órdenes de emergencia como la inmersión de choque, la navegación silenciosa o la salida a superficie usando el aire comprimido.



El diseño y realización de los modelos poligonales de los buques es bastante bueno.



En los ataques aéreos, mientras nos sumergimos, conviene responder al fuego con fuego.

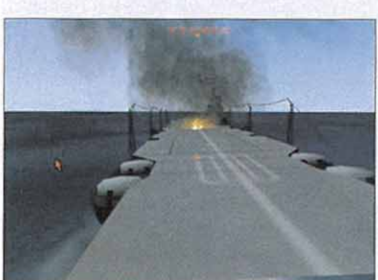
La cámara del torpedo es sencillamente apoteósica, pues podremos seguir la trayectoria en primera persona para ver si hemos apuntado bien

Disparamos una serie de tres torpedos en abanico. Cuando el cronómetro del primer torpedo llega a cero, una impresionante explosión en la quilla del buque levanta una columna de agua que deja paso a una todavía más impresionante de fuego y humo. El segundo torpedo impacta, pero es defectuoso (como tantos de la época) y la espoleta no activa el detonador.

Menos mal que hemos disparado un tercer torpedo, que impacta en el centro del buque. El barco se detiene y empieza a debatirse entre los incendios y las vías de agua que van inclinando su silueta de flotación.



El cañón de cubierta permite rematar a los buques de carga y transporte que estén desarmados.







Disponer de una cámara exterior no es muy realista en un simulador de submarinos, pero ofrece tal cantidad de posibilidades que es imposible resistirse. Además, permite zooms, rotaciones, grados de altura, etc. Una gozada.



El sonar será nuestros ojos cuando estamos más allá de la profundidad de periscopio.



La columna de agua que provoca el impacto del torpedo viene seguida del naufragio del barco.

En la seguridad del dique de submarinos podemos salir al puente para contemplar la salida a alta mar.

Tras encargarnos del resto de los barcos del convoy, vamos a disfrutar del espectáculo con la perspectiva 3D exterior. Vale, disponer de una cámara exterior no es muy realista en un simulador de submarinos, pero es imposible resistirse a ella. Con zoom, rotación y diferentes grados de altura, valores que controlamos con el ratón, se pierde la noción del tiempo contemplando los barcos, el submarino, el entorno oceánico y, si estamos próximos a un puerto o base, los diques, almacenes, edificios, y demás estructuras habituales.

En la vista externa es donde el bumpmapping aplicado al mar adquiere mayor vistosidad, logrando una integración con los buques prodigiosa, con la estela de las hélices perfectamente visible y la ondulación de las olas en la línea de flotación. La cámara externa es muy práctica para reconocer el contingente enemigo, y podemos acercar el zoom para ver si los barcos mercantes llevan cañones (lo que desaconsejará encarecidamente atacarles en superficie) y, por supuesto, recrearnos en la imponente presencia de los acorazados, destructores y portaaviones, que mueven sus radares y los cañones, ya que siempre están en estado de alerta.

El diseño de los barcos responde a modelos históricos, y aunque no hay una gran variedad de buques, todos están repletos de detalles (sólo faltan los marineros arrojándose por la borda), y ver cómo disparan obuses los cañones o como un destructor arroja cargas de profundidad sólo es comparable a la gozada de ver la que lían los torpedos. En suma, aunque no es nada aconsejable si queréis evitar a los destructores, contemplar el fragor de la batalla con la perspectiva externa es un vicio totalmente indescriptible.

BAJO LAS AGUAS

Como capitanes de un U-Boat merecedores de la Cruz de Caballero, estaremos sumergidos la mayor parte del tiempo, y también disponemos de una cámara submarina virtual. Los controles son los mismos que en la cámara externa, y aunque la intensidad lumínica dependerá de la hora del día y la profundidad, siempre es posible ver la elegante navegación del submarino seguida de la estela de burbujas provocadas por las hélices.

Ni que decir tiene lo alucinante que es observar la salida de los torpedos de los tubos y lo aterrador que resulta contemplar como descienden las cargas de profundidad y estallan alrededor del U-Boat, creando implosiones devastadoras para el casco.

La cámara del torpedo es sencillamente apoteósica, pues podremos seguir la trayectoria en primera persona para ver si hemos apuntado bien. Podemos colocar la cámara del torpedo sobre la superficie o sumergida, con giros, zoom, etc. Ya os lo podéis imaginar: ver cómo el torpedo se acerca a la panza sumergida de los barcos produce una emoción sólo equiparable a la frustración cuando fallamos el disparo.

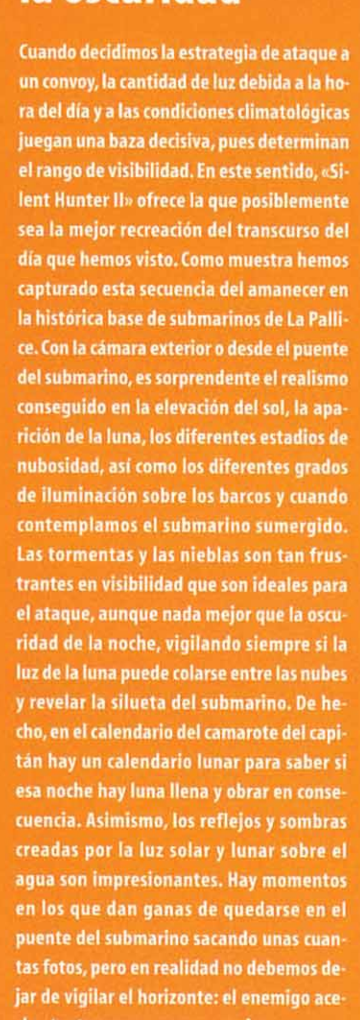
REALISMO TOTAL

Se puede establecer el nivel de realismo (resistencia del U-Boat, navegación, tiempo de recarga de los tubos lanzatorpedos, nivel de ►

Multijugador interactivo

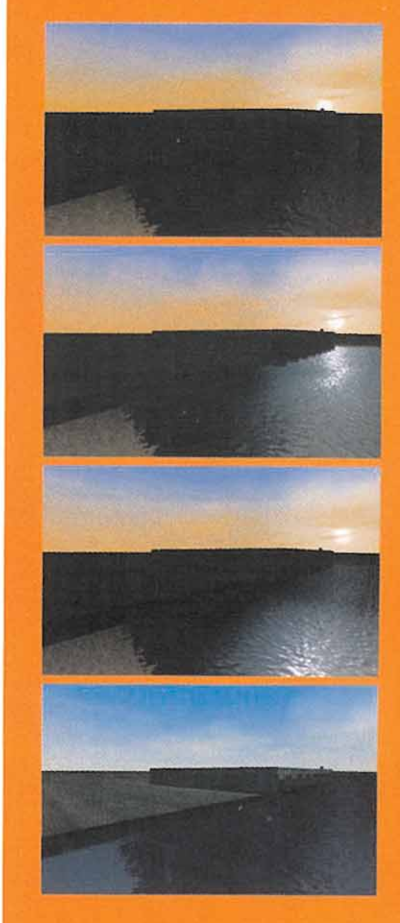


Aunque el modo multijugador no está contemplado en el juego en sí, cuando SSI publique «Destroyer Command» (el simulador antagónico que nos mete en la piel de los capitanes de buques de guerra), se habilitarán las partidas en Internet, y ya os podéis imaginar lo electrizante que será unirnos a las manadas de lobos (formación clásica de U-Boat) con los submarinos comandados por nuestros colegas de flotilla para hundir a los buques comandados por los intrépidos capitanes humanos que serán expertos en la evasión, detección y ataque con cargas de profundidad. Ya es posible darse de alta en www.sh2fleet.com y tenéis toneladas de información en www.subsim.com



Protégete en la oscuridad

Cuando decidimos la estrategia de ataque a un convoy, la cantidad de luz debida a la hora del día y a las condiciones climatológicas juegan una baza decisiva, pues determinan el rango de visibilidad. En este sentido, «Silent Hunter II» ofrece la que posiblemente sea la mejor recreación del transcurso del día que hemos visto. Como muestra hemos capturado esta secuencia del amanecer en la histórica base de submarinos de La Pallice. Con la cámara exterior o desde el puente del submarino, es sorprendente el realismo conseguido en la elevación del sol, la aparición de la luna, los diferentes estadios de nubosidad, así como los diferentes grados de iluminación sobre los barcos y cuando contemplamos el submarino sumergido. Las tormentas y las nieblas son tan frustrantes en visibilidad que son ideales para el ataque, aunque nada mejor que la oscuridad de la noche, vigilando siempre si la luz de la luna puede colarse entre las nubes y revelar la silueta del submarino. De hecho, en el calendario del camarote del capitán hay un calendario lunar para saber si esa noche hay luna llena y obrar en consecuencia. Asimismo, los reflejos y sombras creadas por la luz solar y lunar sobre el agua son impresionantes. Hay momentos en los que dan ganas de quedarse en el puente del submarino sacando unas cuantas fotos, pero en realidad no debemos dejar de vigilar el horizonte: el enemigo acecha, tanto por mar como por aire.



Hundimientos épicos, física real



Acertar el blanco con los torpedos de la Segunda Guerra Mundial era toda una proeza, y tan sólo el 9% alcanzaban el objetivo y explotaban. Con el realismo al máximo, sufriremos en carne propia tan paupérrimo porcentaje de éxito.

En definitiva, cuando conseguimos partir un barco, nos merecemos un lento y operístico deleite de las explosiones, los incendios y la lenta agonía del buque. Y «Silent Hunter II» nos lo ofrece como siempre habíamos soñado.

Esta secuencia reproduce varios momentos del hundimiento de un buque cisterna que necesitó un solo torpedo, pues el fuel que transportaba se encargó de propagar el incendio. Segundo a segundo vemos cómo el agua va ganando terreno, una muestra más del extremado realismo de todas las reacciones físicas de los objetos del juego (velocidades de navegación, explosiones, implosiones, etc.) del programa.

Además, el fondo marino está perfectamente recreado y podemos seguir el hundimiento del buque hasta que choca contra el fondo para reposar allí.

Obviamente, la profundidad del fondo dependerá de lo cerca que estemos de la costa, por lo que en alta mar podéis estar varios minutos esperando a que el barco al que habéis alcanzado y hundido toque el fondo oceánico para siempre jamás.









destreza de los buques, visibilidad, etc.), y al cien por cien os podemos asegurar que sentiréis la enorme presión que recaía sobre un capitán alemán de U-Boat. Absolutamente todos los factores que se estudian en la academia de submarinos influyen en la acción de forma tan real como decisiva; la velocidad de los buques con respecto a nuestro submarino, el rango de los torpedos que podemos disparar con asignación automática o manual, la visibilidad dependiendo de las condiciones climatológicas y la hora del día, la lenta navegación en velocidad y giros de nuestro U-Boat, las formaciones de pantalla que forman los destructores y, por supuesto, las reacciones de escape de los buques una vez iniciado el ataque o si cometemos el error de ser detectados por acercarnos demasiado en superficie o cuando avistan nuestro periscopio.

Absolutamente todos los factores que se estudian en una academia real de submarinos influyen en la acción de una forma decisiva

I.A. DE MEDALLA

Los capitanes de los buques enemigos se merecen la Cruz de San Jorge por su inteligente y coordinada reacción a nuestra presencia. Olvidaros de atacar a un destructor de proa, pues ejecutará maniobras de ziz-zag, al igual que los buques que sospechen de la presencia de torpedos en el agua. Siempre debemos atacar al menos con dos torpedos en abanico, pues lo normal es que sean capaces de esquivar uno con bruscos cambios de velocidad y rumbo. Cuando hay un barco especialmente valioso dañado, el resto de los buques acudirán a formar pantallas, con cargueros que se aproximarán para rescatar a la tripulación y la carga. Si las maniobras de ataque son un auténtico desafío estratégico, las maniobras de escape cuando se nos echan encima los destructores son apasionantes. Hay que bajar el periscopio y, dependiendo de la distancia, usar los motores eléctricos o el aire comprimido para sumergirnos rápidamente a las cotas máximas soportables por el casco de nuestro U-Boat. El segundo de abordo nos informará cuando atravesemos una capa térmica (la frialdad del agua hará que las ondas del sonar activo reboten) y ya podremos estar más tranquilos.

Podemos recurrir a la cámara externa submarina para vigilar las cargas de profundidad y sacar el máximo provecho del extraordinario sonido 3D en tiempo real, pues escucharemos la atronadora navegación de los destructores por el altavoz adecuado a la posición de la cámara con respecto al submarino, por lo que sabremos la situación de los destructores.

Con todo, no hay nada como ir a la sala de sonar pasivo para saber cómo están las cosas ahí fuera y así elegir el rumbo y momento idóneo para escabullirnos a baja velocidad en navegación silenciosa.

OBRA MAESTRA

Los auténticos lobos de U-Boat disfrutarán del máximo realismo de las misiones de batallas históricas y, sobre todo, del portentoso modo de campaña, que nos hará vivir a lo largo de cuatro años el auténtico drama que supuso la guerra submarina de los U-Boat. Reconocemos que nos apasionan los submarinos, pero nunca ha sido tan fácil ser objetivos en la valoración de un juego, porque cualquiera que explore a fondo «Silent Hunter II», aunque los submarinos no sean lo suyo, reconocerá que estamos ante una obra maestra que compensa los cinco años que SSI, con distintos grupos de programación, ha invertido en el desarrollo. Inolvidable para los fanáticos de la batalla submarina y muy recomendable para iniciarse en este apasionante género; pocas satisfacciones superan al acecho que acabará con un torpedo partiendo a un buque por la mitad. Y si os gustan las emociones fuertes, descubriréis que os saldrá adrenalina por las orejas con las pulsaciones del sonar y el espantoso chirrido de la presión aplastando el casco del submarino.

A.T.I.

La mayor parte de los ataques deben realizarse de noche para evitar ser localizados por el enemigo.



Nunca os cansaréis de usar la cámara exterior para ver cómo salen los torpedos de los tubos.



En las zonas costeras, hay tan poca profundidad que casi no hay sitio para maniobrar con el submarino.

- Compañía: **EKOSYSTEM / CRYO**
- Disponible: **PC**
- Género: **PLATAFORMAS**



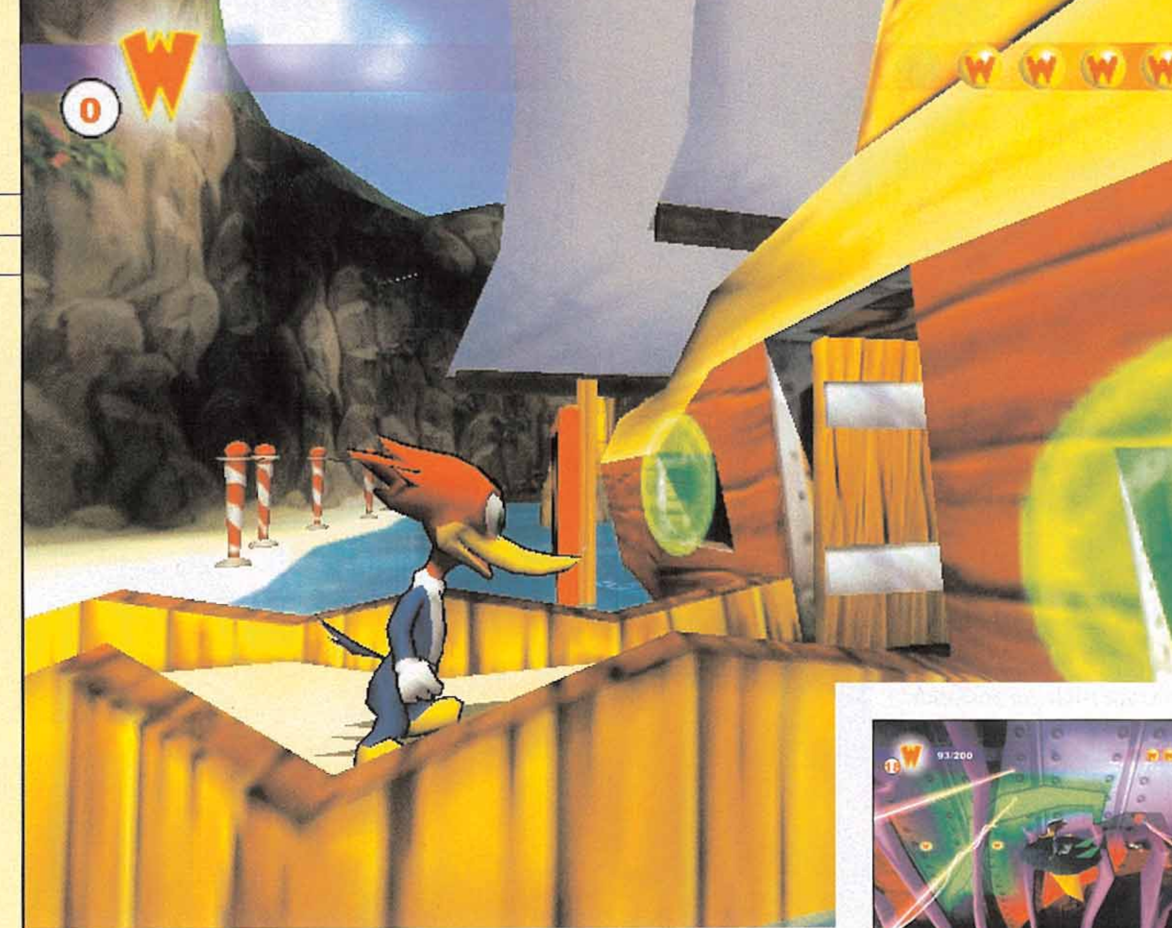
Los creadores de «Gift» continúan aumentando el siempre escaso catálogo de juegos de plataformas para PC y su trabajo –esta vez basado en un famoso personaje de dibujos animados– es, de nuevo, bastante atractivo.

CPU: Pentium II 300 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 1.8 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (8 MB) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	75
ADICCIÓN:	70

La abundancia de niveles, obstáculos y enemigos, así como los tres personajes disponibles garantizan un juego largo del que obtener muchas horas de entretenimiento. Se trata de un planteamiento muy trillado que no aporta nada nuevo a un género tan viejo como los propios videojuegos. La curva de dificultad está muy bien graduada y ofrece un desafío constante y progresivo.

puntuación total **70**



Woody Woodpecker

Plataformas de las de siempre

Este juego de plataformas protagonizado por el Pájaro Loco posee un buen número de características interesantes, entre ellas un motor gráfico de considerable potencia y un desarrollo no demasiado original pero, eso sí, tremendamente efectivo.

El sistema de juego de «Woody Woodpecker» es fiel al espíritu del juego de plataformas tradicional y, por lo tanto, hace un hincapié especial en la habilidad y en la precisión por encima de otros elementos. Nuestra misión será recorrer un nivel tras otro recogiendo diferentes ítems que nos den opciones extra, mientras esquivamos todo tipo de trampas y acabamos con los inevitables enemigos. El sistema de control se adapta bastante bien al teclado, aunque lógicamente resulta más apropiado utilizar un pad. Y aunque es cierto que la precisión al saltar se ve disminuida en parte por la lentitud de la cámara al girar alrededor nuestro, también lo es que este problema queda prácticamente solucionado por la posibilidad de colocarla, de manera manual con una simple pulsación de botón, detrás de nuestro personaje.



La precisión en los saltos y la velocidad de reflejos son dos cualidades imprescindibles para avanzar.



A veces el juego entra en un modo de scroll lateral que sólo nos permite movernos en dos dimensiones.

En total se incluyen en el juego más de 30 niveles repartidos a lo largo de varios mundos de diferentes temáticas, cada uno de los cuales posee su ambientación y enemigos característicos. Como consecuencia, a pesar de su aspecto infantil la dificultad del juego es bastante elevada. Por otra parte, aunque a lo largo de la aventura podremos controlar a tres personajes diferentes, las habilidades de cada uno son bastante similares entre sí y, en total, el repertorio de movimientos disponibles no es demasiado amplio.

Por lo que respecta al apartado técnico, «Woody Woodpecker» utiliza una versión mejorada del estupendo motor gráfico de «Gift» que combina un colorido muy rico y unos efectos luminosos de gran calidad con un diseño de personajes inspirado en los dibujos animados. Este diseño mezcla el modelado en 3D con un siluetеado en negro (al estilo «Jet Set Radio») y el resultado final es muy fresco y original. El sistema de luces, por su parte, es casi tan bueno como el de «Gift», lo cual es mucho decir, aunque a diferencia de aquél para generar en tiempo real las sombras de nuestro personaje se emplea una única fuente de luz fija. Aunque obviamente esto hace que el resultado sea menos espectacular, el juego funciona de manera fluida sin ningún problema apreciable, incluso en un ordenador con los requisitos mínimos.

Nos encontramos, en fin, ante un juego de plataformas interesante, sobre todo teniendo en cuenta la escasez de este tipo de títulos para PC, que no posee ningún defecto especialmente grave, pero al que le falta brillantez para estar a la altura de los grandes. Si lo que buscas es entretenimiento sin más es muy poco probable que quedes decepcionado.

J.P.V.

La dificultad del juego, con sus treinta niveles –cada uno con su ambientación– es bastante elevada.



La variedad de elementos, trampas, plataformas de salto y enemigos es enorme.

Punto de Mira

- Compañía: **LIQUID ENTERTAINMENT / UBI**
- Disponible : **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**



Con un estilo de juego diferente a lo habitual y un decidido énfasis en la microgestión, no podemos decir que «Battle Realms» vaya a gustar a todo el mundo. Pero, los veteranos de la estrategia en tiempo real que andan buscando algo nuevo, encontrarán aquí una experiencia de juego preciosista y muy estimulante.



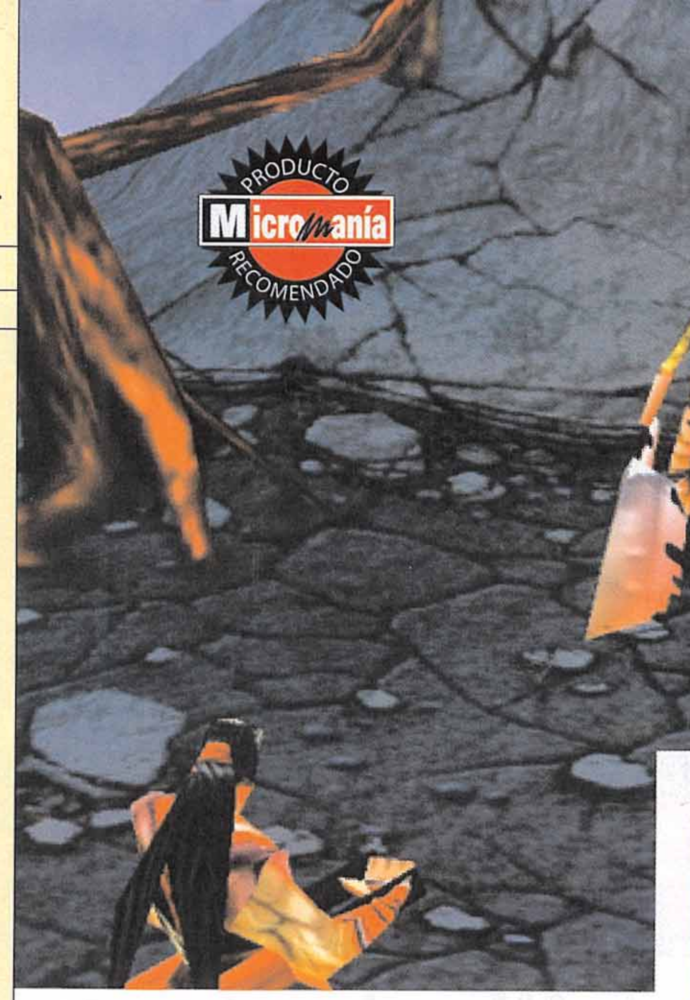
CPU: CPU: Pentium II 400 MHz o equivalente (rec. 750 MHz) • **RAM:** 64 MB (rec 128 MB) • **HD:** 500 MB (rec. 600 MB) • **Tarjeta 3D:** Sí, 16 MB VRAM 3D AGP, DirectX 8 (rec. 32 MB) • **Multijugador:** Sí. LAN e Internet (GameSpy)

TECNOLOGÍA:	90
ADICCIÓN:	85

Los gráficos y las animaciones de las tropas son una auténtica delicia. Es difícil manejar a las unidades, hay que estar continuamente encima de ellas para que no se desmanden. Aporta algunas ideas muy buenas al modelo básico tradicional de los juegos de estrategia en tiempo real.

puntuación

total **87**



Battle Realms



Estrategia a ritmo de Kung-Fu

Gráficamente, «Battle Realms» es un juego espectacular. Supera incluso a títulos como «Dark Reign 2», «Gound Control» o «Sacrifice», auténticas piedras de toque en lo que se refiere a gráficos en 3D dentro del género de la estrategia en tiempo real. No se trata del número de polígonos que pone en movimiento, sino del excepcional diseño artístico de las unidades: poderosos samurais, atractivas geishas, repulsivos hechiceros y amenazantes hombres-lobo, entre otras. Cada una de ellas está modelada y animada con una maravillosa atención al detalle.

Para jugar en Internet no hay otra opción que instalar GameSpy o conocer la IP del rival, ya que el programa no dispone de sistema de búsqueda de partidas


Los héroes son unidades formidables, pero están muy bien integrados dentro del sistema de juego.


El sistema de desplazamiento hace que los miembros de un mismo grupo se muevan a la misma velocidad.

Andan, corren, cojean si están gravemente heridos, se ponen en guardia al ser seleccionadas y, cuando llevan un rato paradas, se relajan sentándose en el suelo o haciendo ejercicios. Durante los combates no se limitan a golpear una y otra vez de forma estática y repetitiva, sino que se desplazan a su alrededor y realizan variadas y exóticas maniobras de ataque. En el caso de las unidades de disparo a distancia, cargan y disparan sus armas de forma convincente, incluso acusando el efecto del retroceso en el caso de los mosquetes y cañones.

Y más aún, cuando una unidad de ataque a distancia se ve forzada a combatir cuerpo a cuerpo, sus animaciones de combate se adaptan a esa circunstancia: los ninja desenfundan una espada corta, los arqueros usan los arcos a modo de cachiporra, y así con todos.

Luego hay otros sutiles efectos que realzan aún más el preciosismo del juego: las nubes que proyectan su sombra al pasar sobre el terreno, los pequeños animalillos que corretean de aquí para allá, las ondas en el agua cuando una unidad atraviesa un vado, los pájaros que huyen asustados al paso de un ejército por el bosque... En fin, que es un título estéticamente sobresaliente. La única objeción en este sentido es que el jugador no puede mover la cámara para contemplar la acción desde diferentes perspectivas. Si se tiene un ratón con ruedecilla se puede bajar un poco el ángulo, pero nada más. «Battle Realms» está diseñado para que desde un punto de vista jugable no haga ninguna falta mover la cámara, pero no habría estado de más haber incluido una opción de rotación libre para poder contemplar los gráficos con todo detalle. Y una función de "zoom".

EL ASPECTO SONORO

La música es buena, acompaña bien las batallas y no se hace en absoluto pesada. En cuanto a los efectos sonoros, el fragor del combate re-


Hay veces en que el juego no es demasiado claro en su información sobre lo que está sucediendo.




Este ángulo inclinado es poco jugable, pero no está de más adoptarlo de vez en cuando para poder apreciar el diseño y las animaciones de las unidades del juego, que son uno de los puntos fuertes de «Battle Realms».


Las geishas curan a las unidades heridas que están cerca de su posición de forma automática.

Una virtud o un posible defecto, según quién lo mire, es la necesidad de que el jugador esté siempre muy pendiente de sus unidades

«Battle Realms» es un juego sangriento. Después de una batalla, el suelo queda teñido de sangre.

sulta muy convincente y los disparos de los cañoneros suenan satisfactoriamente contundentes. Las voces, en riguroso español, también están muy bien conseguidas (salvo trágicas excepciones, como en el caso del guerrero samurai). Hay veces en las que se descubre que dos unidades diferentes, aún teniendo cada una su propia voz, comparten una misma frase. Y es curioso, porque los diseñadores han demostrado en otros casos que no les faltaba imaginación (ese "¡mira a tu amo a la cara!" que aulla el Kenji de la campaña del Dragón es verdaderamente inspirador). Incluso hay veces en las que la unidades sorprenden con comentarios acerca de sus victorias o derrotas ("¡derrotado por un campesino!" y "¡no hay honor en esta victoria!" son buenos ejemplos de esto).

UNA GESTIÓN DE RECURSOS MUY POCO CORRIENTE

Si bien «Battle Realms» se puede encuadrar como uno más de los juegos herederos de aquel mítico «Warcraft», el sistema de gestión de recursos que propone es bastante diferente a lo acostumbrado. Las chozas (un tipo de edificio básico) producen campesinos (unidades de trabajo) continuamente y de forma gratuita, si bien su ritmo de producción decrece a medida que aumenta la población (cuyo límite puede estar definido en 20, 30 o 40 unidades). Estos campesinos recogen agua o arroz, los recursos básicos e inagotables del juego (aunque los campos de arroz pueden necesitar ser regados si se cosecha demasiado rápido). El agua y el arroz se utilizan para financiar la construcción y reparación de edificios o para pagar entrenamientos. ¿Y en qué consisten los entrenamiento? Resulta que en «Battle Realms» las unidades de combate no aparecen espontáneamente cuando se paga su coste de adquisición, sino que hay que entrenar a los campesinos para que se conviertan en la unidad deseada. Si se mete a un campesino en un dojo, se obtiene un lancero. En cambio, si se le lleva a un campo de tiro, el resultado será un arquero. Si al arquero se le lleva después al dojo (o al lancero al campo de tiro), el resultado será un tercer tipo de unidad, el guerrero dragón, que está entrenada para atacar tanto a distancia como en cuerpo a cuerpo. El jugador tiene que decidir qué parte de su población va a dedicar al mantenimiento de la economía y qué parte va a dedicar a la guerra, sin olvidar en ningún momento que los límites de almacenamiento no permiten amasar grandes fortunas. En principio, esto de llevar a los campesinos de un centro de entrenamiento a otro (hay tres tipos de centros de entrenamiento básicos, más dos que otorgan habilidades especiales) parece pesado, pero por fortuna hay un práctico sistema de "puntos de salida" que permite automatizarlo todo. Por último, existen dos recursos más que conviene destacar: los caballos y los puntos de yin/yang. ►

Los maestros Zen



Los maestros Zen, o héroes, son unidades únicas: los ejércitos no pueden tener a dos iguales entre sus filas. Gozan de más salud que cualquier otra unidad y por lo general suelen estar mejor dotadas para el combate. Los maestros Zen no pueden pasar por los centros de entrenamiento que otorgan "equipo de batalla", porque ya tienen una habilidad especial por sí mismos. Por ejemplo, Shinja, del clan Serpiente, puede "intimidar" a los adversarios que le rodean, de manera que son menos efectivos en el combate. Otomo, del clan Dragón, hace justamente lo contrario: enardece a las tropas aliadas que le rodean con un "grito de batalla" para que sean más efectivas en el combate. Otros héroes tienen habilidades más originales: Budo usa su látigo para hacer que los campesinos que le rodean trabajen más rápido (pero les quita algo de salud), mientras que Garrin puede llamar a un caballo salvaje para que acuda a su lado como caballo entrenado. Los maestros Zen no sólo son caros en términos de agua y arroz, sino que además hay que pagar uno o más puntos de yin/yang por ellos. Y no se pueden reclutar hasta que no se ha construido una fortaleza.

Las barras de unidades





Cuando se selecciona una unidad en «Battle Realms», ésta muestra dos barras diferentes, una verde y otra azul. Los campesinos pueden mostrar una tercera barra de color blanco. ¿qué representan y cómo funcionan estas barras?

La barra verde representa el estado de salud de la unidad. Cuando está herida de consideración se vuelve de color amarillo, y si la unidad está herida de gravedad, la barra se vuelve de color rojo. Una unidad herida de gravedad no puede correr, y en vez de andar, cojea.

Esta barra de salud se restablece por sí misma hasta aproximadamente el 75 por ciento de su cantidad original si la unidad se queda quieta y no ataca. El clan del lobo puede adquirir una técnica que permite recuperar el cien por cien de la salud mediante descanso.

La barra azul representa la energía de la unidad. Al igual que en «Warcraft», esta energía se consume al usar habilidades especiales. En «Battle Realms» también puede utilizarse para correr, algo fundamental para alcanzar con vida a las unidades de ataque a distancia del enemigo o para huir de una batalla. Esta barra también se restablece por sí misma cuando la unidad permanece parada y sin atacar.

Por último, la barra blanca de los campesinos representa la cantidad de arroz que llevan recolectado. Esto es útil cuando se quiere escoger a un campesino para que abandone las tareas de recolección y se ponga a hacer otra cosa, ya que siempre será mejor escoger al que menos arroz lleve cosechado, por razones obvias.

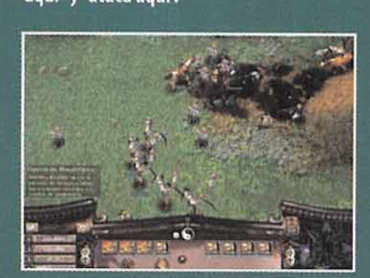




El modo contienda

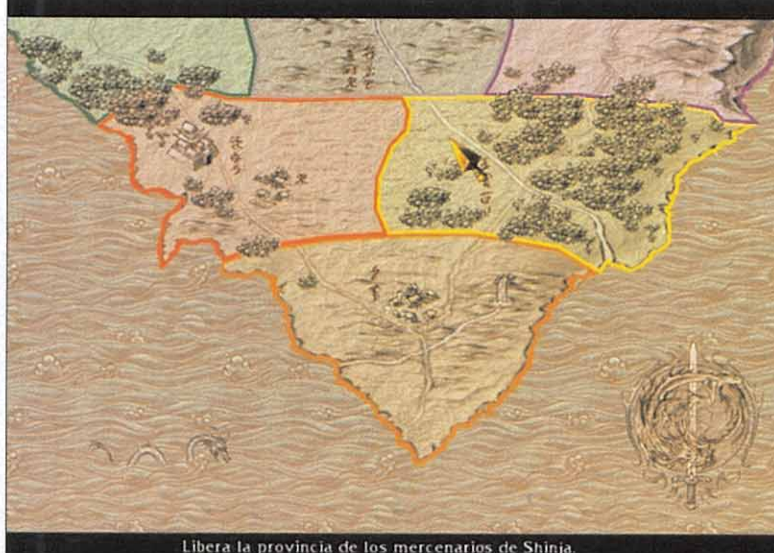


Además de las modalidades de campaña ("El viaje de Kenji") y multijugador, en «Battle Realms» se contempla un tercer modo de juego llamado "contienda", que no es otra cosa que la modalidad escaramuza de toda la vida para simular una partida multijugador con oponentes y compañeros de equipo controlados por el ordenador. En este modo de juego, además de los mapas y variantes de juego habituales (entre las que destaca la de "hambruna": se empieza con un almacén lleno y el máximo de población, pero no se puede recolectar arroz ni reponer los campesinos perdidos), es digno de mención el sistema que se ha adoptado para la inteligencia artificial de los aliados y rivales computerizados. Al principio se les asigna una de las seis personalidades disponibles (cada una se corresponde con un héroe del juego), y ésta desarrolla una estrategia característica durante la partida. Esto es especialmente útil en las partidas por equipos, ya que conocer el tipo de estrategia que va a desarrollar el aliado puede explotarse en beneficio propio. Además, se pueden hacer peticiones al compañero computerizado mediante los comandos "mira aquí" y "ataca aquí".





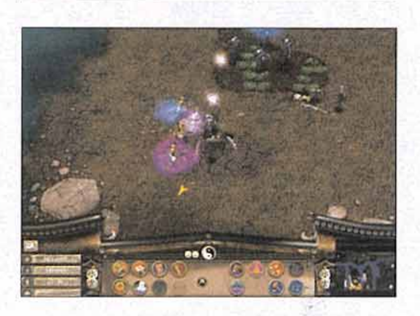




Justo antes de escoger una de las misiones que se encuentran disponibles desde el mapa general, habría sido todo un detalle que nos hubieran permitido salvar la partida, para volver a esa posición y probar otras opciones.



A este samurai no le importa meter la cabeza bajo el agua para rezar. No en vano es una unidad de elite.





El clan del dragón puede llegar a tener un arma de destrucción masiva, pero es muy cara.

El diseño, la calidad de los movimientos y las innovaciones, hacen que «Battle Realms» brille con luz propia dentro de su género



Cada unidad tiene sus habilidades específicas. Las druidas, por ejemplo, paralizan a los enemigos.

Los caballos pacen tranquilamente por el mapa de la misma forma que las ovejas lo hacían en «Age of Empires 2». Si se asigna a un campesino para que los lleve al establo, pueden ser montados por la mayoría de las unidades para componer una unidad de caballería (si bien hay un clan que prefiere utilizarlos para alimentar y producir lobos de guerra). A diferencia de los otros recursos, la población de caballos se regenera con gran lentitud, así que el jugador que se apresure en adquirirlos obtiene cierta ventaja con respecto a sus oponentes. Son un recurso muy disputado que provoca escaramuzas tempranas.

En cuanto a los puntos de yin/yang, se adquieren mediante victorias en el combate. Cuanto más lejos esté un jugador de su base, más puntos de yin/yang adquiere. Estos puntos se invierten en mejorar de forma global a ciertos tipos de unidades: más salud, daños incrementados, mayor alcance... Es un estupendo mecanismo para incentivar a los jugadores a buscar pelea pronto, ya que sólo con arroz y agua no se consigue el mejor ejército.

UN MUNDO VIVO

Otro de los atributos más publicitados de este juego es el efecto que tiene el entorno en las batallas. Una posición elevada permite a las unidades de ataque a distancia gozar de mayor alcance, además de que las unidades combatiendo desde lo alto tienen ventaja frente a las que están subiendo una cuesta. Los bosques limitan el área de visión y permiten a un ejército desplazarse sin ser visto (a no ser que espanten a los pájaros). Los edificios empiezan a arder al recibir ataques incendiarios, y las llamas pueden ser extinguidas por campesinos que tengan una fuente de agua cercana. La lluvia riega los campos (haciendo que el arroz crezca más rápidamente) y sofoca incendios. Una roca rodante empujada desde lo alto de una colina puede causar estragos. Son cosas que, sin llegar a tener consecuencias verdaderamente revolucionarias en campo de batalla, contribuyen a dotar a «Battle Realms» de una personalidad propia dentro de su género.

EL SISTEMA DE COMBATE

Y llegamos a la parte más polémica del juego, que no es otra que su sistema de combate. No es que sea malo, ni mucho menos, lo que pasa es que no va a agradar a todos los paladares, ya que pone gran énfasis en la microgestión. Muchos jugadores se conformarán con lanzar a su ejército a la batalla, activar a ciegas las habilidades de sus unidades y confiar en que las cosas vayan bien. Sin embargo, los mejores resultados se obtienen monitorizando cuidadosamente a las unidades, escogiendo a quién tiene que atacar, cómo debe hacerlo y cuándo es el momento de retirarse y descansar. Más fácil decirlo que hacerlo, porque las unidades de «Battle Realms» se empeñan en atacar a lo primero que ven.

Sólo hay dos parámetros para variar la actitud por defecto de una unidad, el "modo pasivo" y el "modo mantener posición". La activación de estas modalidades cancela cualquier orden anterior, y al dar una nueva orden se desactivan automáticamente. El resultado es que el jugador tiene que estar reactivándolas continuamente, lo cual no deja de ser un engorro. Además, aunque las unidades se desplazan de forma ordenada, incluso respetando la velocidad de la más lenta para no separarse, después de una batalla no son capaces de volver por sí mismas a sus posiciones iniciales, de forma que hay que recolocarlas una y otra vez.

La consecuencia de todo esto es que el jugador acaba con la sensación de que tiene que luchar continuamente con sus tropas para que hagan lo que él quiere. Y a todo esto, ¿no podrían los diseñadores haber puesto una opción para que las unidades usasen sus habilidades automáticamente, tal y como se hizo en «Outlive»? Vale, plantar una mina o disparar una flecha que despeja la niebla de guerra en una zona concreta del mapa es algo que el jugador tiene que hacer por sí mismo, pero ¿y cuando se trata de una habilidad que otorga bonificaciones durante el combate? En la mayoría de las situaciones lo ideal sería que esas habilidades se activasen a la primera oportunidad. Tener que pasar por el trámite de seleccionar a la unidad con el ratón y luego pulsar una tecla de atajo rápido, no hace sino recompensar a los jugadores más diestros en las tareas de microgestión táctica, en detrimento de los que prefieren los aspectos estratégicos del juego.

Con todo, estas frustraciones iniciales no son sino pequeños obstáculos que no impiden disfrutar de lo que resulta ser un estupendo juego de estrategia. No es una opción recomendable para quienes anden buscando otro «Age of Empires», pero sí para los que quieran probar algo nuevo.

G.P.H.

Punto de Mira

- Compañía: **SONALYSTS / ELECTRONIC ARTS**
- Disponible : **PC**
- Género: **SIMULADOR**

¿Queréis inclinar la balanza de una guerra moderna? Pues sólo hay una forma: controlar un poderoso submarino nuclear gracias a «Sub Command», sin ninguna duda uno de los simuladores más complejos que hemos visto nunca. Gobernar el arma más destructiva y sigilosa está al alcance de muy pocos y sólo con mucha afición y mucho tiempo de estudio es posible sobrevivir a los mandos de un Akula, un 688(I) o un Seawolf en una espectacular confrontación puesta en escena por cámaras tridimensionales.

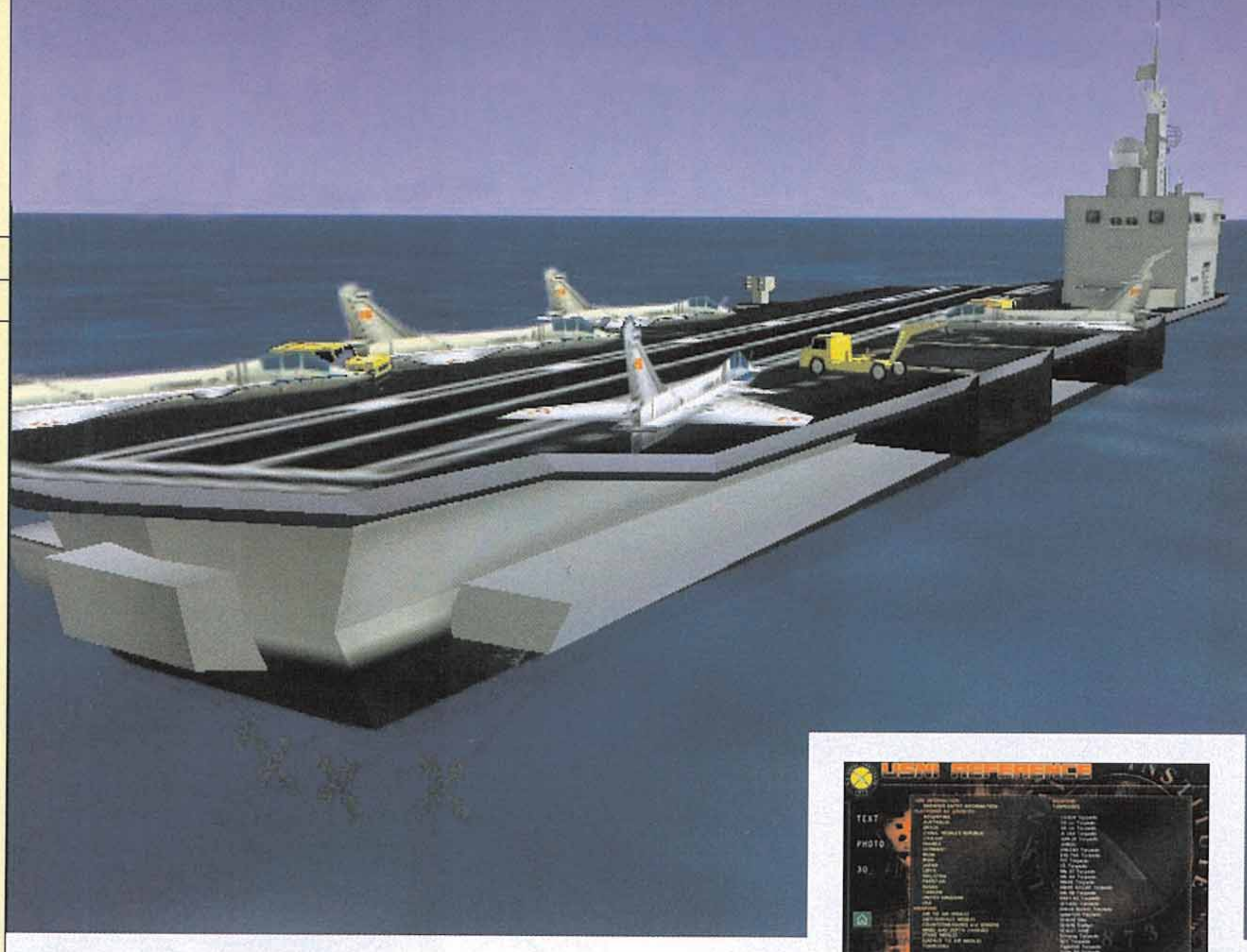


CPU: Pentium 233 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 750 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (Direct3D) • **Multijugador:** Sí (Red local TCP / IP, IPX, Internet)

TECNOLOGÍA:	70
ADICCIÓN:	88

La simulación alcanza cotas inimaginables en un ordenador doméstico. Sistemas, IA, arsenal y unidades de superficie y submarinas están recreadas al 110%. Manual insuficiente, voces y textos en pantalla en inglés. No está presente la armada española. La cámara de seguimiento de torpedos y misiles ofrece una alucinante forma de ver el lanzamiento, el recorrido y la explosión final sobre el objetivo.

puntuación total **85**



Sub Command

Simulador implacable

No queremos ser malpensados, pero es mucha casualidad que después de cuatro años sin un simulador de submarinos digno de mención, aparezcan casi al mismo tiempo dos joyas como «Silent Hunter II» y este «Sub Command» que podría considerarse como la secuela de «688(I) Hunter/Killer», un simulador de Jane´s publicado en 1997 que revolucionó los cánones más estrictos de la guerra submarina al ofrecer vistas exteriores al modo de los simuladores de vuelo. Una característica que hoy es imprescindible, como ha demostrado con creces «Silent Hunter II», y que en «Sub Command» no alcanza un nivel gráfico tan soberbio, pero cumple sobradamente con el cometido de darle ese toque visual 3D tan necesario en estos tiempos.

A cualquier hora del día debe haber más de 100 submarinos nucleares y de ataque surcando las profundidades en el incógnito más absoluto para realizar operaciones de vigilancia, espionaje y, en ocasiones, de ataque. Los submarinos son la primera línea ofensiva y defensiva en la guerra moderna y las confrontaciones siempre son peligrosas debido a la precisión del armamento, que no permite vacilar ni cometer errores. «Sub Command» nos introduce de lleno en esta permanente tensión entre los grandes bloques con la apabullante demostración de tecnología punta que llevan a bordo los submarinos americanos Seawolf y 688(I), y el Akula, que representa la versión rusa de estos implacables depredadores de los océanos.



Sólo es aconsejable subir el periscopio en luchas contra objetivos sin capacidad de respuesta.

TODO ELECTRÓNICA

La primera visita a las estaciones (puente de mando, mapas, etc.) produce auténtico pavor para los que estamos acostumbrados a los rudimentarios sistemas de los U-Boat. El primer paso para aprender el funcionamiento de computadoras de toda índole es el tutorial interactivo, que explica los conceptos básicos de la navegación, la detección y el ataque a modo de misiones de entrenamiento. «Sub Command» no tiene rival en la simulación de estos sistemas, que en la vida real requieren años de formación en la academia, pero tiene el gran acierto de adaptarse a los jugadores que no quieran complicarse con la maraña de pantallas, botones e ingeniería, pues es posible dejar en modo automático el funcionamiento del sonar, del seguimiento de objetivos y la preparación, asignación de blancos y lanzamiento de los torpedos y misiles. En este modo "novato" sólo hay que planificar la estrategia de ataque o evasión cuando el oficial de sonar nos señale los contactos submarinos o de superficie y actuar como el comandante Marko Reimius (leáse Sean Connery) en zafarrancho de combate, lo que no es ni mucho menos una bagatela, porque abundan las situaciones con

Se adapta a jugadores poco expertos, ya que es posible dejar en modo automático el funcionamiento de los sistemas complejos

La armada española no ha sido incluida, a pesar de sus ocho submarinos de ataque convencional.



En el editor podemos generar el escenario y situar los objetivos de cada una de las misiones.


La sensación de encontrarse en plena inmersión es muy realista gracias a las burbujas, y a otros efectos visuales como la refracción; los que padezcan claustrofobia es mejor que se abstengan de jugar a este título.


Cuando el objetivo ha sido, por fin, alcanzado ya no hay peligro y podemos subir el periscopio.


Los efectos de iluminación bajo las aguas ofrecen una magnífica cortina de rayos de sol.


Las transparencias permiten contemplar la acción a diversas profundidades.


Seguir al misil hasta que alcanza al buque es una experiencia que nunca nos cansamos de repetir.


Todo un portaaviones, el "Invincible" de la armada británica, salta por los aires ante un misil Harpoon.

múltiples contactos, torpedos en el agua buscando el ruido de cavitación de las hélices y un sinfín de problemas, creados por una IA de almirante naval, que exigirán un profundo conocimiento de las prestaciones de nuestra nave, saberse de memoria las características del arsenal, de las contramedidas y, sobre todo, reaccionar en un segundo con las operaciones de emergencia como la maniobra de "Loco Iván".

MISIONES INOLVIDABLES

El editor de misiones es la mejor escuela, pero las misiones y el modo campaña son el reto en estado puro para los que aspiran a recibir las más altas condecoraciones. Los objetivos destacan por su variedad y proposición de múltiples situaciones a lo largo y ancho de todos los mares, reproducidos geográficamente a escala, al igual que las líneas de costa. Misiones de escolta, complejas operaciones de rescate, maniobras de navegación al límite por angostos arrecifes, minado submarino y ataques de toda condición contra submarinos, buques de guerra, barcos de mercancías, sin olvidar los más variados objetivos en tierra a devastar con misiles de largo alcance; bases enemigas, fábricas, aeropuertos, etc. «Sub Command» es una biblia virtual de logística militar y medios militares de la actualidad, que están presentes con un grado de realismo insuperable, que también es extensible a la dinámica del submarino, la respuesta de todos los sistemas y las especificaciones del abundante arsenal de torpedos y misiles. Por poner un ejemplo del extremado realismo, si tratáis de subir el periscopio a más profundidad de la establecida o a una velocidad superior a los 9 nudos, se inundará y quedará inutilizable. Además, como hay tres submarinos diferentes y armamento determinado para cada bloque, suena a imposible que algo sea reiterativo en este simulador.

3D EN GRÁFICOS Y SONIDO

El sonido, de especial relevancia en un simulador de submarinos, nos ha decepcionado. El audio se ejecuta con posicionamiento 3D, pero falla la reproducción en algunas estaciones y la mayor parte de los efectos, aunque cumplen con su cometido, son demasiado exagerados y repetitivos. Los comandantes más puristas se apresurarán a colocarse los cascos y desconectarán las perspectivas 3D para vivir la misma experiencia claustrofóbica.

Pero vamos a comentar el motor y los gráficos porque seguro que la gran mayoría no podrá resistirse a contemplar las vistas de los objetivos y ver cómo son destruidos, la implacable silueta de los submarinos, el lanzamiento de los torpedos y ser testigos en primera persona de su trayectoria hacia el objetivo por mar, tierra y aire. Las cámaras exteriores submarinas y de superficie pueden rotar, situarse a diferente altura y disponen de varios niveles de zoom. Nos ha gustado mucho la recreación de las profundidades y fondos marinos, los espectaculares efectos de refracción, las estelas de burbujas y las transparencias en la superficie del mar. Las explosiones no son las más demoledoras que hemos visto, pero nos dejan más que satisfechos después de lo difícil que resulta detectar los objetivos. Menos cuidada es la realización de los modelos poligonales de barcos, buques de guerra y construcciones sobre tierra, demasiado rectilíneas y con pocos elementos en detalle. Por el contrario, los submarinos sí dan la talla visual que se le presupone a estos colosos de las profundidades.

SIMULADOR EN MAYÚSCULAS

En general, «Sub Command» adolece de unas texturas vastas y repetitivas, pero hay que recalcar que el objetivo del programa no es el apartado visual, sino alcanzar unos niveles tales de complejidad y realismo que podrían llevar a los fanáticos del juego a ingresar en la academia de submarinos y arrasar en los exámenes.

A.T.I.

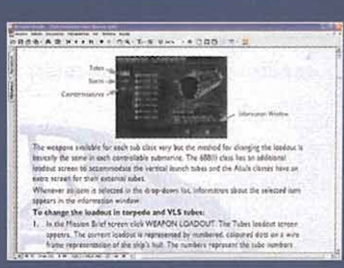
Cuando la caja reinaba



Como nadie nos gana en nuestra adicción a la simulación submarina, todavía conservamos en perfecto estado la edición de «688 Hunter Killer», de la que recordamos especialmente el fantástico manual de 200 páginas traducido al castellano, imprescindible para conocer los entresijos de los sistemas del submarino, el armamento, etc. En «Sub Command» debería ser mucho más amplio, pero nos conformábamos con que, al menos, emulara a su predecesor. Nada más lejos de una realidad tan triste como criticable, pues en la caja nos encontramos un paupérrimo manual que ni se acerca al que se merece un simulador y que, de hecho, no ofrece la información necesaria para controlar un juego tan complejo. En el CD-ROM viene un manual de 232 páginas en formato Acrobat y en perfecto inglés.

Ya no sabemos si echarle la culpa a las limitaciones del formato de caja DVD-Video que se ha impuesto en el sector, por obvios motivos de ahorro económico, o a la invención del Adobe Acrobat (que algo tendrá que ver), pero lo que sí tenemos muy claro es que no hay derecho a que en un juego con un precio de 6 495 pesetas (vaya, nos despedimos de ellas, la próxima vez será en euros) y con compradores que esperan, como buenos aficionados al género, que el manual pese medio kilo, nos tengamos que buscar la vida, la impresora y el traductor para disfrutar del juego. Si a esto añadimos que los textos en pantalla y el audio están en inglés, los que no dominen el idioma anglosajón ya tienen muy claro que «Sub Command» se convierte en el más indescifrable de los simuladores.





- Compañía: **CRYSTAL DYNAMICS / EIDOS**
- Disponible : **PC, PLAYSTATION 2**
- Género: **ACCIÓN**



El vampiro Raziel viaja por el tiempo para acabar de una vez para siempre con su enemigo Kain y salvar de esta forma al mundo de Nosgoth de la tragedia. Esta es la historia de la secuela de «Soul Reaver», un juego de acción y aventura muy cuidado, que aprovecha todo el potencial de los ordenadores compatibles para ofrecer una experiencia de juego de muchos quilates.



CPU: Pentium 450 MHz • **RAM:** 128 MB • **HD:** 850 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (16 MB) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	90
ADICCIÓN:	90

La sensación de tridimensionalidad está increíblemente lograda. No se han implementado opciones multijugador, algo inexplicable en un juego tan bien acabado. El aspecto gráfico es sobresaliente y el sonido resulta espectacular.

puntuación total **90**





La belleza de los escenarios es indiscutible, gracias al aumento de polígonos en los modelos 3D.



Este es el portal dimensional que nos permitirá desplazarnos entre los dos mundos.



En la dimensión intangible, Raziel puede atravesar puertas imposibles de cruzar en el mundo real.

Raziel tendrá que engullir las almas de todos sus enemigos para recuperar energía mágica.

Soul Reaver 2: The Legacy Of Kain

Discípulo aventajado

Uno de los arcades más carismáticos de cuantos aparecieron en formato PlayStation fue sin duda «Soul Reaver», un juego gótico y tenebrista que nos introducía en la piel de un vampiro devorador de almas. Aquel juego destacó por el acertado diseño de personajes, la calidad de sus gráficos y la adicción que provocaba. Unos años más tarde Eidos lanza «Soul Reaver 2», continuación de la saga «Legacy of Kain» diseñada exclusivamente para plataformas de última generación –PlayStation 2 y PCs de configuración avanzada–. Crystal Dynamics se ha superado en esta entrega al diseñar un juego excelente, adictivo y tremendamente espectacular, que supera con creces a su antecesor, al tiempo que desmiente aquello de que "segundas partes nunca fueron buenas".

NO SÓLO BUENAS, SINO MUY BUENAS

Y es que el que acuñó este dicho popular no tuvo la oportunidad de presenciar «Soul Reaver 2». Si el primer «Soul Reaver» destacaba por la excepcional calidad de sus gráficos, esta secuela supera a su antecesor en todos los aspectos. Gráficamente, éste es uno de los juegos más espectaculares y mejor realizados del año; el guión es fantástico y tiene una gran importancia en el desarrollo del juego y en la estructuración de niveles; la arquitectura de los mismos es sublime; los puzzles han ganado en complejidad e interés, y la jugabilidad ha aumentado hasta límites insospechados.

Técnicamente, es uno de los mejores arcades que se pueden ver hoy en día; los efectos y escenarios son impresionantes

En «Soul Reaver 2» el jugador asumirá el papel del vampiro Raziel, un ser infrahumano que se alimenta con las almas de sus enemigos. Cuando golpeamos hasta la muerte a un enemigo, su alma volará fuera de su cuerpo y nosotros podremos devorarla, recuperando así parte de nuestra energía. Además, podremos registrar a los cadáveres –una novedad con respecto a la primera parte del juego– o recoger las armas que estaban utilizando. Cada arma sirve mejor para acabar con un determinado tipo de enemigo, aunque la más poderosa vuelve a ser la "segadora de almas", un arma mágica capaz de extraer directamente el alma de nuestros rivales, que también nos servirá para abrir puertas o activar mecanismos.

Y es que «Soul Reaver 2» incluye un buen número de puzzles, más logrados y variados que los incluidos en la primera parte del juego.


Cuando entramos en un combate, debemos pulsar la tecla de encaramiento para seleccionar a qué enemigo queremos atacar, de una forma muy parecida a como se hacía en «Blade».


Este artilugio, que sólo aparece en determinados lugares, nos permitirá salvar la partida.

Resulta inconcebible que en el juego no se haya implementado ninguna modalidad para juego multijugador

Raziel puede escalar, planear y bucear, aunque el buceo tiene un control un tanto farragoso.


El juego incluye un gran número de puzzles que aportan profundidad e interés a la historia.


En la dimensión paralela, la sensación de 3D se acentúa gracias a la deformación de los escenarios.

La ambientación es otro de los puntos fuertes del programa. Nosgoth nunca tuvo tan buen aspecto, tanto en el plano material como en el fantasmagórico.
Recordemos que Raziel puede moverse entre ambos planos existenciales en cualquier momento –dada su condición de no muerto–, habilidad muy útil para recolectar almas vagabundas o para descubrir secretos ocultos. Por poner un ejemplo, Raziel puede atravesar verjas cerradas en el plano espiritual, aunque no podrá hacerlo en la dimensión tangible. El jugador que quiera descubrir todos los secretos de «Soul Reaver 2» tendrá que explorar los escenarios por duplicado.
Los decorados están iluminados tenuemente para potenciar el aspecto tétrico del juego y crear la sensación de que el peligro nos acecha escondido en la penumbra. El programa está ambientado en una época medieval intemporal e imaginaria, que aparece perfectamente recreada gracias al diseño y aplicación de ropajes, los objetos y armas o la propia ornamentación de los niveles.

NIVELES ESPECTACULARES

El hecho de que la historia cobre peso específico se nota considerablemente en el diseño de escenarios. Los chicos de Crystal Dynamics han diseñado las fases en función de una historia preconcebida, en vez de diseñar un puñado de fases e intentar hilarlas posteriormente mediante una dudosa excusa argumental. Los escenarios son verdaderamente impresionantes –no hay más que echar un vistazo a la catedral de la primera pantalla para saber de qué estamos hablando– y en muchas ocasiones un regalo para nuestra vista. Los programadores de Crystal Dynamics han acentuado la separación entre el personaje y los escenarios para potenciar la sensación de tridimensionalidad, creando un efecto francamente espectacular, pero imposible de percibir en las capturas que acompañan este artículo. Esa sensación de profundidad queda aún más patente cuando nuestro personaje visita la dimensión fantasmagórica, ya que se aplica una deformación a los decorados que la realza.

UN MOTOR MUY POTENTE

Los gráficos del juego son sencillamente impresionantes. Los avances respecto al primer capítulo son notorios, tanto en lo referente a la complejidad de los modelos poligonales de los personajes (baste decir que el modelo de Raziel ha crecido de 500 triángulos hasta 3000) como de los decorados, que están formados por diez veces más polígonos. Las texturas se han cuidado mucho y han crecido en tamaño, resolución y colorido. Todos los personajes están muy bien construidos y sus movimientos son muy espectaculares. Esto es debido, en parte, a que el número de fotogramas por segundo también ha aumentado –de 25 a más de 60– lo que permite una mayor suavidad en las secuencias de animación.
Debido a su temática, «Soul Reaver 2» utiliza un gran número de efectos visuales, todos ellos vistosos y bien realizados. El sonido no desmerece y tanto la música –muy variada pero siempre correcta– como los efectos especiales están bien implementados. Si disponemos de una tarjeta que lo permita, podremos disfrutar del juego en Dolby Surround, lo que aumenta las cotas de inmersión en el juego y la espectacularidad del mismo.

CASI PERFECTO

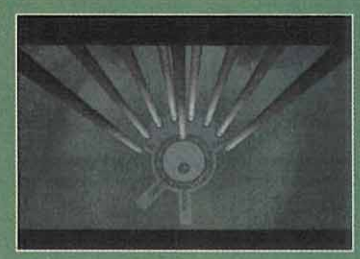
«Soul Reaver 2» tiene pocos defectos, pero alguno tiene. El único flagrante es el hecho de los programadores no se hayan molestado en introducir una modalidad multiplayer. De todas formas, la historia single player es tan intensa que apenas se echa en falta un multijugador, pero será un handicap para todos aquellos usuarios acostumbrados a competir con otros jugadores humanos. A pesar de todo, «Soul Reaver 2» es un juego de excelente factura, que todos los aficionados apreciarán, sin duda.

I.C.C.

Un argumento absorbente



«Soul Reaver» narraba la historia del vampiro Raziel, un heroico chupasangres que arriesga su vida para acabar con Kain, un diabólico vampiro que amenazaba el futuro de Nosgoth –la tierra donde ambos viven, el mundo de las razas de noche–.
Al término de aquella aventura, Kain conseguía escapar del mandoble justiciero de Raziel gracias a un portal espacio temporal. Decidido a derrotar a su enemigo mortal de una vez por todas, Raziel atraviesa el portal en busca de Kain, y es justo ahí donde comienza esta segunda parte del juego. «Soul Reaver 2» describe el viaje de Raziel por las diversas épocas de la historia vampírica en pos del malvado Kain. El



argumento de «Soul Reaver 2» es complejo e interesante, y aporta todos los elementos necesarios para comprender el universo «Soul Reaver». Gracias al uso de secuencias cinemáticas bien diseñadas y repletas de información, la historia discurre de manera fluida, desvelando las pistas justas para seducir al usuario e inducirle a seguir pegado al teclado.
Afortunadamente, tanto los textos como los diálogos han sido traducidos al castellano, lo que permitirá a todos los usuarios disfrutar el juego y su trepidante historia al cien por cien. Todo un lujo.





Punto de Mira

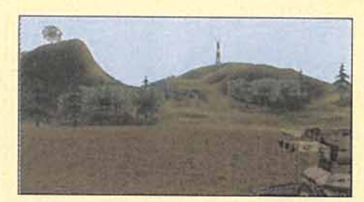
Compañía: **NOVALOGIC**

Disponible: **PC**

Género: **ARCADE / SIMULADOR**



La cuarta versión del ya clásico «Comanche» vuelve a los orígenes de la serie. A medio camino entre el arcade de acción y el simulador aéreo, «Comanche 4» es divertido, sencillo de manejar y, sin duda, muy espectacular. Una estupenda opción para los que esperaban un simulador, digamos "light", con el que se pudiera empezar a jugar desde el primer momento.





CPU: Pentium II 450 MHz • **RAM:** 128 MB • **HD:** 250 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (Direct X8) • **Multijugador:** Sí, 16 jugadores a través de Novaworld, IP o IPX/LAN

TECNOLOGÍA:	85
ADICCIÓN:	75

El aspecto gráfico es espectacular, por momentos nos dejará boquiabiertos. Totalmente en inglés, el que no domine esta lengua no sabrá cuáles son sus objetivos. Más arcade que simulador, el sistema de control es sencillo aunque los más exigentes entre los pilotos virtuales no estarán muy conformes con tanta sencillez.

puntuación

total **75**



Hasta las escenas en las que nuestro helicóptero arde en llamas son realmente bonitas.

Comanche 4

La vuelta a los orígenes

Las dos primeras entregas de «Comanche» fueron más juegos de acción que simuladores propiamente dichos; en la tercera, Novalogic, dio mucho más énfasis al apartado de realismo, pero no debieron quedar muy conformes con los resultados del juego porque esta última entrega vuelve a los caminos de los simuladores poco rigurosos.



El efecto del rotor sobre el agua es impresionante, como se puede apreciar en esta imagen.

Entre las numerosas cámaras disponibles, existe la posibilidad de ver el helicóptero desde el exterior.

MUY ACCESIBLE PERO POCO CREÍBLE

Siempre que una compañía se decide por hacer un simulador, tiene que abordar una decisión ciertamente complicada: elegir el mercado potencial al que dirigirán su juego (claramente diferenciado). Por un lado tenemos a los que buscan un simulador totalmente realista, mientras que por otro están aquellos que subordinan el realismo al entretenimiento y la accesibilidad del producto. Son dos posturas igualmente respetables pero claramente contrapuestas.

Un título de acción, divertido y tremendamente accesible desde el primer momento para todos los jugadores

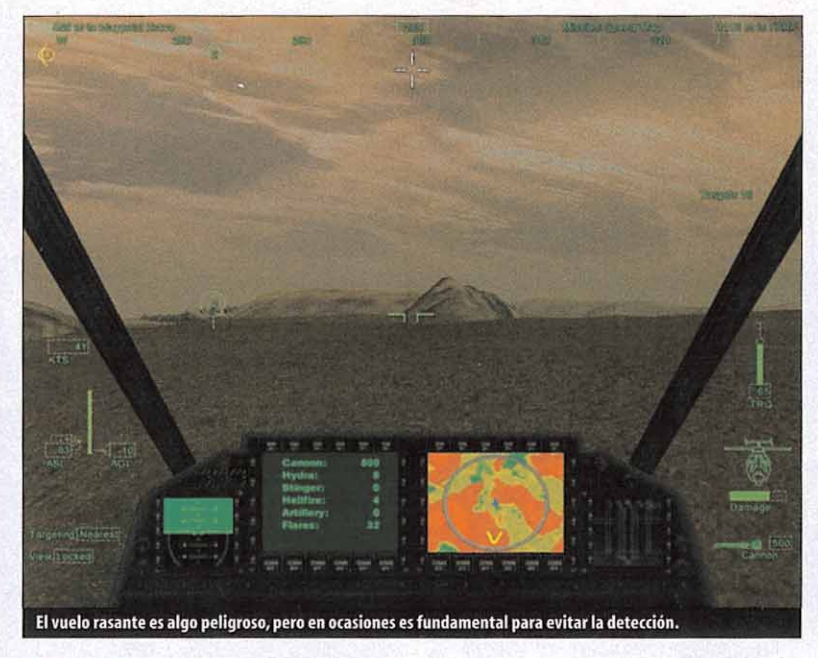
Novalogic, en «Comanche 4», ha buscado una solución intermedia y ha intentado contentar en cierta manera a los dos bandos, aunque no parece probable que lo consiga.

Está claro que el grupo de los que esperan empezar a jugar casi sin leerse el manual va a quedar muy satisfecho. El manejo con teclado y ratón es intuitivo y, sobre todo, tremendamente sencillo. Hay tipos de altitud predeterminados, un modo "pop-up" accesible por una tecla, montones de teclas rápidas... y todo con la dirección básica del ratón, que funciona estupendamente y eso dejando de lado un sistema de puntería que hace que el procedimiento para apuntar sea casi automático. Cualquier usuario medio descubrirá que en diez minutos controla perfectamente el helicóptero y podrá lanzarse a la acción. Una acción desenfrenada que seguramente acabe enganchándolo sin que se dé cuenta.

Para el otro grupo de aficionados, los más exigentes con la verosimilitud de la simulación, Novalogic promete un realismo progresivo, con alguna opción para complicar más o menos las cosas. Pero no es fácil que pase el filtro de los más puristas.

Nada más empezar descubriremos como al chocar con un árbol rebotamos, llevándonos algo de daño, pero nada más, los giros con el ratón son tan veloces que bien podríamos estar en una partida de «Counter Strike» y los aviones se quedan suspendidos en el aire (si no tienen órdenes de movimiento en el diseño del escenario) como si tal cosa... sin duda todos estos efectos que acabamos de enumerar no son demasiado creíbles.

La misma sencillez del manejo va un poco en contra del concepto de simulador de helicóptero, uno de los vehículos más difíciles de pilotar en la vida real. En resumen, estamos ante un arcade de helicópteros estupendo, pero mucho nos tememos que los adictos a las si-

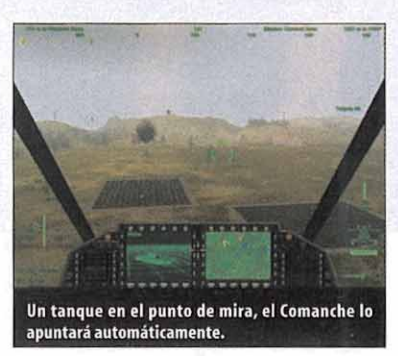

El vuelo rasante es algo peligroso, pero en ocasiones es fundamental para evitar la detección.


Una lancha pirata nos toma como blanco de feria, pero vamos a darle una sorpresa.

Gráficamente es espectacular, con efectos y animaciones muy hermosos; merece la pena verlo, aunque odies los helicópteros


Las misiones son variadas y tendremos que hacer frente a todo tipo de retos.




Un tanque en el punto de mira, el Comanche lo apuntará automáticamente.

mulaciones más duras y al realismo más desenfrenado, deberán buscar en otro lugar el juego de sus sueños.

TECNOLÓGICAMENTE SORPRENDENTE

Ya que nos encontramos con un arcade, más vale que éste sea espectacular, porque en un simulador tan "blandito", el apartado gráfico y de sonido es fundamental. Tenemos que decir, de todas formas, que aquí «Comanche 4» no va a decepcionar a nadie. Los gráficos son realmente impresionantes, con efectos del rotor sobre el agua que no nos cansaremos de admirar, los paisajes son preciosos, los vehículos están bastante bien modelados... realmente bonito. Y el sonido, sin excesos, complementa extraordinariamente bien la labor de los gráficos. Sonidos definidos, claramente diferenciables y muy bien ubicados. Sonidos que nos sirven para obtener información, que no están de adorno, vamos.

El único pero, un "Pero" con mayúsculas, que se le puede aducir es que no esté doblado al castellano. Por no hacer, ni siquiera van a poner unos miserables subtítulos para que el que no entiende el inglés tenga algo de idea de lo que le dicen por la radio, que a veces es importante. Un sólo defecto claro en todo el juego pero, sin duda, determinante.

MODOS DE JUEGO MÁS QUE SUFICIENTES

Otro aspecto fundamental de un arcade de estas características es que dure el tiempo suficiente como para amortizar el dinero que hemos invertido en el juego. En «Comanche» nos encontramos, para empezar, seis campañas con cinco escenarios cada una. No parece mucho, pero nos llevarán bastantes horas de juego porque, aunque el juego es sencillo desde el punto de vista del control, algunas de las misiones están lejos de ser fáciles. Tendremos que hacer barridos arrasando con todo lo que veamos, misiones de incursión, de sigilo, de protección, de rescate..., en definitiva, un estupendo surtido de misiones, muy completo y divertido. Y para cuando se nos acabe, se supone que está el editor de escenarios, no demasiado complicado de usar si leemos el manual pero que carece de la posibilidad de generar misiones aleatorias, así que para la mayoría de los usuarios la mejor opción de alargar la vida del juego será el modo multijugador.

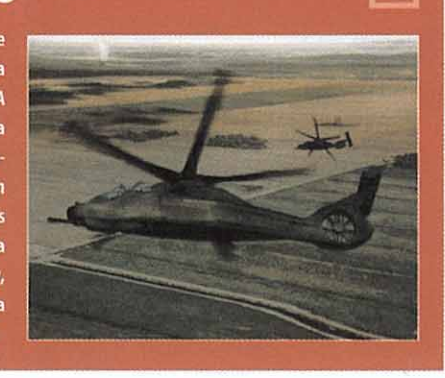
CONCLUSIÓN

Los aficionados a los arcades de helicópteros están de enhorabuena. «Comanche 4» es gráficamente atractivo, sencillo de controlar, con misiones variadas y de dificultad muy ajustada pero, sobre todo, entretenido. Los jugadores podrán enfrentarse a piratas en Filipinas, visitar Argelia o los Balcanes, trabajar para la CIA o combatir el terrorismo a lo largo y ancho del globo. Se enfrentarán a tanques, aviones, infantería antiaérea, otros helicópteros y verán mucha, pero que mucha acción. Sin duda un título a tener muy en cuenta por los que buscan un arcade sin complicaciones, aunque totalmente prescindible para los que buscan un simulador.

J.S.

Un helicóptero sigiloso

Una de las características del Comanche es su especialización como aparato para incursiones discretas o de exploración. A pesar de que está armado con una amplia selección de cohetes, misiles y un estupendo cañón de 20 mm su especialización está en el sigilo. Pequeño, silencioso... es lo más parecido a una cobra. Avanza arrastrándose, pasando desapercibido y, cuando decide atacar, lo hace de manera devastadora. Todo un lujo en tus manos.



Un editor sencillo





El editor de escenarios es un añadido que hace que el juego adquiera una nueva dimensión, no sólo por la evidente capacidad de diseñar nuestras misiones, sino por la posibilidad de encontrar en Internet escenarios diseñados por otros usuarios que aumentarán la vida del juego, ofreciéndonos nuevos retos y desafíos.

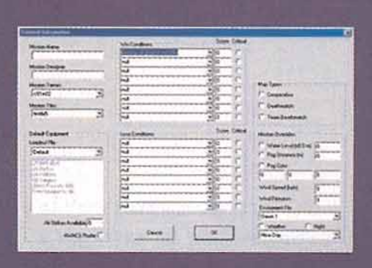
Lo más destacable del editor de «Comanche 4» es su gran sencillez, una virtud, sin duda, fundamental en un programa de estas características, destinado a que los usuarios creen sus propios entornos.

Partiremos de un mapa predeterminado, que tendremos que elegir de entre un gran surtido. Primero establecemos las condiciones ambientales de la misión y luego las de victoria y derrota.

Una vez hecho esto sólo nos queda poblar el mapa. Las opciones son muchas: desde aviones de ataque a tropas de tierra pasando por limusinas, barcos, bosques, palmeras, casas derruidas, edificios de muy diferentes tipos... pero lo importante, además de la tremenda variedad de opciones que tenemos, es que no es nada difícil ponerlas donde queramos que vayan.

Una vez hecho esto sólo nos queda establecer los "waypoints" y poner algún que otro sonido en diferentes puntos del mapa, para ambientar el desarrollo de la aventura y ya tendremos un escenario listo para jugar.

Como se puede apreciar, todo sencillo y funcional, muy recomendable para alargar la vida útil del juego, y algo especialmente atractivo si queremos plantear retos a nuestros amigos o diseñar escenarios multijugador. Sin duda, un acierto que no podía faltar en un programa como éste.





Punto de Mira

Compañía: **FEVER PITCH / TLC / UBI**

Disponible : **PC**

Género: **ESTRATEGIA**



Un nuevo título de estrategia en tiempo real. Al principio parece que es lo de siempre; luego, uno tiene la sensación de estar frente a algo innovador; y al final, lo que queda es un título que reproduce todos los elementos del género. Gustará a los fans, pero poco más.



CPU: Pentium II 350 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 350 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (8 MB, Compatible con DirectX 7.0) • **Multijugador:** Sí

TECNOLOGÍA:	**65**
ADICCIÓN:	**70**

Es un juego de estrategia en tiempo real entretenido y sólido, que gustará a los aficionados al género. El apartado gráfico es lo peor. La acción se desarrolla en un plano en 2D a pesar de que estamos en el espacio. Además el diseño de escenarios y unidades es poco imaginativo y carece de detalles. Ofrece extensos mapas y la posibilidad de entrenar almirantes que comanden de forma autónoma nuestras flotas y tomen decisiones.

puntuación

total **65**



Conquest: Frontier Wars

Conservador

Es como una cadena de montaje: se cogen tres civilizaciones con sus edificios y sus unidades. A esto se le suma un sistema económico basado en la gestión de recursos en tiempo real, en este caso tres. Se añade un árbol tecnológico, que nos permita especializar a nuestras tropas, y una historia épica que se desarrolla a lo largo de tres campañas, con abundantes escenas de corte y algunos héroes implicados en su desarrollo. ¿«Starcraft»?, os preguntaréis algunos; no: «Conquest: Frontier Wars».

CONSTRUYE Y CONQUISTA

«Conquest: Frontier Wars» es un juego de estrategia en tiempo real en el que tres civilizaciones se enfrentan en una guerra a muerte. La mecánica de juego es la típica del género. En escenarios sucesivos, tendremos que recoger los recursos disponibles, tanto en los distintos planetas como en el espacio, y desarrollar la infraestructura que nos permita convertirlos en una poderosa flota de guerra.

El título ofrece la posibilidad de jugar comandando a tres razas. Por un lado nos encontraremos con los habituales terrícolas, por otro con los terroríficos mantis, y por último con los tecnológicos celareon (nada que ver con celerón). Aunque el diseño de las unidades y edificios es específico de cada una, no hemos encontrado "culturas" distintas, como se podía apreciar en otros juegos del género («Starcraft»), y todas las razas tienen una forma similar de hacer las cosas y un árbol tecnológico y militar paralelo.



El espacio del que dispondremos en cada planeta para construir las bases es limitado.



Un constructor de los celareon finaliza uno de sus edificios en la órbita de un planeta.

«Conquest: Frontier Wars» es un juego bastante "clasicón", aunque apunta algunas cosas interesantes que demuestran cierto esfuerzo por profundizar en aspectos inexplorados de la estrategia en tiempo real.

Una de las primeras novedades aparentes es el, por llamarlo de alguna manera, multiescenario, que consiste en una serie de mapas conectados a través de "agujeros de gusano", que aumentan considerablemente el entorno de juego. Si eres de naturaleza imperialista, la posibilidad de ir subyugando a sistemas y sistemas uno detrás de otro, sin apenas resistencia, te encantará; pero en la práctica, el multiescenario es en realidad una diferencia cuantitativa, no cualitativa; es decir, que resulta algo similar a jugar en un escenario cinco veces más grande que los habituales, multiplicando los recursos y, a veces, lamentablemente, el tiempo que tardamos en encontrarnos con el enemigo. Los escenarios son, por supuesto, el cosmos. Nos encontraremos con distintos planetas en cuya órbita construiremos nuestros edificios. El sitio disponible en las órbitas es limitado, así que tendremos que construir nuestra base a lo largo de distintos planetas. Las fuentes de recursos están en el espacio: las nubes de meteoritos son mineral y las nebulosas son gas; aunque también realizan la función de "accidentes geográficos", ya que las nubes de meteoritos ralentizarán nuestra marcha y las de gas, según la clase, anula-

Se trata de un juego de estrategia típico, que ofrece algunas novedades, como la posibilidad de disponer de almirantes para que comanden las flotas



Los efectos especiales de los combates no son muy espectaculares que digamos, ni los visuales ni los sonoros; y los efectos de daños en tiempo real de las unidades son muy simples y no llegarán a emocionar al jugador.



La esfera que se aprecia alrededor de las naves es la zona de influencia de una nave de suministros.

El apartado gráfico deja bastante que desear, con escenarios planos y unidades con un diseño muy simple



Las estaciones espaciales son defensas estáticas que lanzan pequeñas patrullas de cazas.



En los astilleros se ultima la construcción de este enorme crucero de combate.



Todas las naves de los mantis son orgánicas, así que deben de ser primos lejanos de los zerg.

rán los escudos de nuestras naves o aumentarán el daño en caso de ataque. En los planetas, además de sitio disponible para los edificios, encontraremos mineral, gas y el tercer recurso en discordia: tripulación.

Otra de las novedades de «Conquest: Frontier Wars» es la posibilidad de delegar en almirantes para que dirijan nuestras flotas en la batalla. Este aspecto sí que resulta más convincente que el anterior del multiescenario, ya que ofrece posibilidades de juego realmente nuevas, permitiéndonos desatender las escaramuzas y concentrarnos en una estrategia a largo plazo, acorde con la enorme extensión de terreno que tendremos que controlar. La necesidad de preocuparse de los suministros es otro de los elementos a valorar en este juego. Nuestras tropas necesitan, por decirlo de alguna manera, "munición" y tendremos que ocuparnos de su abastecimiento con edificios y naves.

EL COSMOS EN 2D

Aunque el juego está en 3D, en realidad sólo se nos permite el movimiento en dos ejes: las unidades no pueden modificar su altura y todo se desarrolla al mismo nivel. Además, la cámara es más o menos fija. Podremos realizar un zoom muy amplio y rotar la cámara noventa grados, pero no podremos, por ejemplo, inclinarla. En un título de estrategia ambientado en el espacio, en el que se sacrifican cosas tan interesantes y que ofrecen tanta variedad como los cuerpos de unidades (tierra, mar y aire) o los accidentes de terreno (ciudades, bosques, puentes, etc.), debería haberse realizado un esfuerzo mayor para respetar las 3D, que adquirirían en una ambientación como la de este juego todo su sentido, como ocurría, en «HomeWorld».

El resto del apartado técnico tampoco es destacable. Los escenarios, sobre todo los fondos, no dan apariencia de profundidad, sino que más bien parecen tableros de un war game pintados de negro, sobre los que se han colocado los planetas, unidades y recursos. Cuando acercamos la cámara se aprecian incluso los bordes de las texturas, lo que aumenta la sensación de "empapelado".

Los efectos en las luchas, tanto visuales como de sonido, no son precisamente un espectáculo. Los daños en tiempo real de las unidades dejan a veces mucho que desear, aunque algunas secuencias de movimiento son entretenidas.

La interfaz, por último, es bastante buena y permite controlar todos los procesos con facilidad.

CONCLUSIÓN

«Conquest: Frontier Wars" es un título de estrategia en tiempo real que entretendrá a los seguidores del género, y que incluso les ofrecerá desafíos nuevos, con los extensísimos mapas y los almirantes. Por lo demás, no aporta prácticamente nada al género, y técnicamente no se ha desarrollado todo lo que debiera, sobre todo teniendo en cuenta la ambientación cósmica en 3D pero sobre un plano fijo y la pobreza de los diseños de las unidades.

L.E.C.

Hacia dónde va la estrategia

Aunque parezca mentira, lo que se conoce como estrategia en tiempo real evoluciona y en este momento podemos hablar de dos tendencias: Por un lado destaca el éxito obtenido por «Shogun Total War», que mezcla un apartado político y económico complejo, que se desarrolla por turnos, con espectaculares batallas en estricto tiempo real entre ejércitos multitudinarios. Este sistema de juego refleja la guerra desde una concepción mucho más amplia que las pequeñas escaramuzas clásicas del género, y nos permite desarrollar estrategias a largo plazo, en lo político y lo económico, además de resultar mucho más realista en todos sus aspectos. La otra tendencia es la de respetar los principios habituales (recursos y combate en tiempo real) pero ofreciendo unidades mucho más complejas, que evolucionan, aprenden y tienen puntos débiles y virtudes muy marcados, que es necesario conocer para conseguir la victoria. Es el caso de juegos como «Battle Realms» o «Warcraft III», que se acercan, en su afán por renovar el género, a algunos elementos típicos de los juegos de rol. «Conquest: Frontier Wars» está más cerca del primer grupo, por la extensión de sus escenarios y los almirantes; aunque es, sobre todo, un juego de la estirpe de «Dune 2».

Almirantes

Uno de los elementos más atractivos del juego es la posibilidad de reclutar a distintos almirantes y asignarles una flota para que la comanden de forma autónoma. Evidentemente, para que esto resulte provechoso es necesario que la IA del almirante en cuestión esté especialmente desarrollada y haga de él una ayuda más que un problema. Para comprobar la IA, hemos realizado algunos experimentos y tenemos que decir que el resultado, aunque con reservas, es positivo. El almirante recibirá de nosotros una instrucción general (busca y destruye, defiende, etc.) que irá desarrollando según las circunstancias. Por lo que hemos podido comprobar, los almirantes reconocen los distintos tipos de unidades de su flota y asignan a cada una de ellas misiones acordes con sus características:



usan las naves pequeñas y rápidas para exploración, mantienen las naves de suministros en la retaguardia, etc. También agrupan a toda la flota antes de saltar a otro escenario a través de los portales o antes de realizar un ataque.

De todas formas los almirantes también muestran algunos comportamientos típicos de una máquina; en un ataque, por ejemplo, nuestro almirante no mandó a las naves a reabastecerse hasta que todas no hubieron gastado los suministros, quedando más de la mitad de la flota desarmada en el centro de la batalla.

A pesar de estos pequeños problemas, que nos obligan a permanecer atentos a las flotas, podemos, en general, confiar en nuestros almirantes y descargar parte del duro trabajo de conquistar la galaxia sobre sus hombros. Harán un buen trabajo.



Punto de Mira

- Compañía: **INFOGRAMES HUNT VALLEY / INFOGRAMES**
- Disponible : **PC**
- Género: **ACCIÓN**

«X-Com», una de las sagas que más interés ha despertado hasta ahora entre los estrategas de pro, acaba de aterrizar en el planeta de la acción. Enemigos a mansalva y muchos tiroteos a quemarropa vienen a reemplazar a toda suerte de turnos y gestión de tropas. Es muy divertido, sin duda, pero el juego no nos ha impresionado a pesar del cambio de registro.



CPU: Pentium II a 266 Mhz (REC. 400 Mhz) • **RAM:** 32 MB (rec. 64 MB) • **HD:** 500 MB • **Tarjeta 3D:** Sí, 4 MB • **Multijugador:** Sí (Internet y Lan)

TECNOLOGÍA:	80
ADICCIÓN:	65

Apartado gráfico excelente, rápido y con suficiente potencia como para presentar en pantalla legiones de alienígenas. La ausencia de una IA solvente convierte los tiroteos en la crónica de una masacre anunciada. Cada escena conseguirá, sin ninguna duda, que el jugador destile adrenalina, no apto para cardíacos.

puntuación total **70**





La IA en «Enforcer» no está muy desarrollada, lo que lo convierte en un "mata mata" frenético.

X-Com: Enforcer

Cambio de registro

«Enforcer» se puede catalogar como un "shoot'em up" (desde una perspectiva de tercera persona) en toda regla. Desde el comienzo, ofrece acción en términos netos, aunque en Infogrames se le atribuya la coletilla "aventura". Su inspiración, tal y como reconocen los padres de la criatura, la encontramos en el arcade «Smash TV», del que «X-Com: Enforcer» no pasa de ser una conversión tridimensional. De áquel hereda un ritmo trepidante que puede convertirse en una obsesión, sobre todo cuando decenas de enemigos atestan la pantalla del ordenador. Correr y disparar será la única preocupación del jugador de este título.

La solución de los puzzles que se nos presenten, consistentes en localizar los objetivos establecidos por el profesor, no supondrán un quebradero de cabeza. Tan pronto como nos hayamos cansado de apretar el botón izquierdo del ratón, bastará con solicitar ayuda –con la tecla "H"– para que una flecha indique la dirección a tomar. A pesar de la inclusión de esta asistencia, sólo nos veremos obligados a recurrir a ella en contadas ocasiones.

Tanta acción se nos presenta a lo largo de más de 30 misiones. La tónica general de todas ellas es su brevedad: son lo suficientemente cortas como para que no se nos hayan antojado pesadas. Alcanzar satisfactoriamente los objetivos establecidos (poner a salvo los rehenes humanos, aniquilar los transportadores, resistir las acometidas alienígenas) nos tomará entre 10 y 15 minutos, cuando no menos. Eso sí, la existencia de estancias secretas y fases de bonificación ocultas, invita a replantearnos las misiones como algo más que un tiroteo contrarreloj.



Parapetados tras el mostrador, repartimos cargas de plasma entre los extraterrestres.



Las bombonas servirán para que nuestros disparos produzcan más bajas entre las filas enemigas.

Un modo alternativo de derrochar adrenalina lo encontramos en su modo multijugador que posibilita, en más de media docena de escenarios, que hasta 16 robots cooperen o se azoten recíprocamente para demostrar quién es el mejor comando. Es de agradecer la inclusión de esta modalidad de juego puesto que la participación de personajes humanos en la acción, sirve de alivio a la débil IA. Y es que los patrones de ataque seguidos por la computadora son tremendamente simples: atacar en masa al protagonista y confiar en la superioridad numérica. El esfuerzo de escapar, esconderse o parapetarse, es, en este juego, patrimonio exclusivo del rival de carne y hueso.

«Enforcer» es un "shooter" más, que trata de seducirnos con su historia. El resto nos resultará "demasiado" familiar

DELEITE GRÁFICO

A la hora de animar «X-Com: Enforcer», sus desarrolladores escogieron el engine de «Unreal Tournament». Este motor gráfico, que no ha conseguido el reconocimiento del empleado en «Quake III», ha sido generosamente exprimido para la ocasión. Gracias a sus capacidades, combatiremos en claustrofóbicas alcantarillas, en aparcamientos de camiones, supermercados, ciudades, cubiertas de navíos, en definitiva, en cualquier espacio abierto que




Esto se pone feo para Enforcer, porque bien vistas las fauces del alienígena, hay que reconocer que está hecho todo un adefesio. Lo mejor será mantener las distancias usando nuestras "herramientas de relación social".

Desde la seguridad del aire, lejos de este grupo de basiliscos, podremos combatir con más soltura.

Imprescindible para los fans de la saga: verse las caras en tiempo real con "sectoides" es algo inolvidable


Una nueva oleada de invasores acaba de aparecer justo a nuestra vera: más trabajo.


El cumplimiento de los distintos objetivos con la mayor eficacia sirve para optar a mejores armas.


La iluminación de los escenarios es un episodio muy satisfactorio en «X-Com: Enforcer».

los alienígenas pudieran prestarse a ocupar. En todos los casos la ambientación es elogiable, y llena de detalles. La destrucción de (casi) cualquier elemento del escenario –no esperéis llegar a los niveles de «Max Payne» o «Red Faction»– hace que la búsqueda de habitaciones ocultas sea una actividad casi tan estimulante como liarnos a tiros con todo bicho viviente.

Como puntos débiles del motor gráfico, que también los tiene, baste señalar los problemas de desaparición momentánea de texturas decorativas de gran tamaño (una cuestión accidental). Otro punto susceptible de ser criticado, es el hecho de que los diseñadores de niveles no hayan tenido presente que la componente predominante en los escenarios es la horizontalidad: en contadas ocasiones deberemos desplazarnos verticalmente, lo cual hace que no se aprovechen del todo las posibilidades ofrecidas por el engine.

PRIMERO DISPARA...

... y después, si quieres, moléstate en apuntar. Ésta fue, sintéticamente, la directriz que el Profesor Able programó en Enforcer para resistir las oleadas extraterrestres. En la práctica, cumplir con la premisa no resultará demasiado complicado: en tanto que estamos solos ante el enemigo, y éste siempre ataca en grupo, no hay necesidad de distraerse en ejercicios de puntería. Otro factor que asiste la firmeza del pulso del robot es el grueso calibre del armamento empleado, que aumentará progresivamente al mejorar la tecnología con la inversión de los puntos recabados durante la operación. Habrá armas para todos los gustos: Desde el básico rayo láser hasta las que recurren a la energía atómica, pasando por las congeladoras, lanzamisiles, y así hasta catorce distintas, para chamuscar a todo marciano que se cruce en nuestro camino. Un problema del juego es que impide llevar varias armas a la vez, algo que nos parece totalmente ilógico, además de anacrónico, pues nos mantendrá en pendiente búsqueda del ítem de armamento más apropiado, consiguiendo distraernos de menesteres más importantes.

En «Enforcer» nos encontraremos con infinidad de enemigos de todo tipo (hasta veinte especies distintas) que conviene conocer, al menos para establecer prioridades a la hora de determinar los objetivos de nuestras armas.

CONCLUSIÓN

Si ya tienes trillado «Max Payne», y quieres repetir con la acción, tienes una buena alternativa en «X-Com: Enforcer». Cuenta con todos los atributos que se le exigen a un juego de acción, hoy en día: polígonos a mansalva, elevado detalle gráfico, dosis generosas de acción y atractivo apartado multijugador.

Estos elementos, sumados a la ambientación, fiel a la de toda la serie, nos lleva a concluir que aunque no es un clásico, sí resulta un juego divertido y a la altura de la serie «X-Com», muy recomendable para fans de la saga.

G.S.R.

Pedro y el lobo

Estamos seguros de que conocéis la moraleja del cuento "Pedro y el lobo". Pues algo así nos sucedió para que el Profesor Able Standard ensamblase al protagonista de «Enforcer». Después de innumerables series de TV y no menos películas de dudosa calidad, el peor de los presagios se cumplió: el planeta Tierra comenzó a ser invadido por platillos volantes. Enforcer es un amasijo de chips, un androide que combina la más depurada robótica con las posibilidades del teletransporte extraterrestre. Amén de ser el ejecutor perfecto. Sin precisar de apoyo logístico alguno, ni tan siquiera de exponerse a los percances de un largo viaje, nuestro amigo es capaz de aterrizar en los puntos más calientes del planeta a la vez que los invasores. Su misión es sencilla: limpiar la zona de las primeras oleadas de enemigos, el resto es competencia de los grupos de asalto X-Com.

Un punto de inflexión en la saga


X-COM TERROR FROM THE DEEP

Quizá algunos aficionados, nada más ver el juego, asocien involuntariamente «X-Com» con estrategia. Para corroborar su corazonada, hemos echado mano de la documentación. El resultado del análisis revela la turbulenta trayectoria de esta antigua franquicia, en la que «Enforcer» supone un nuevo punto de inflexión.

El origen de toda la saga radica en «X-Com: Enemigo Desconocido», un juego de estrategia por turnos en el que controlábamos a los miembros de un comando en su empeño por erradicar toda forma de vida alienígena con la que se topasen.

En la misma línea, y del mismo desarrollador que el anterior (Mythos Games), se sucedieron otros dos títulos: «Terror from the Deep» y «Apocalypse», con idéntico argumento genocida.

Cuando la empresa propietaria de la franquicia, Microprose, emprendiera por su cuenta el reto de dar continuidad a la saga, optó por un cambio de género. «X-Com: Interceptor», abandonando la estrategia, irrumpió en el arcade espacial.

La siguiente fase en la historia tiene por causa la redistribución de papeles: Microprose pasó a formar parte de Hasbro Interactive. La edición correspondiente, «X-Com: First Alien Invasion», no pasó de ser una especie de remake de los juegos originales, aunque incorporando la novedad de un modo multijugador que se desarrollaba a través de email).

Por fin llegamos a «X-Com: Enforcer», con el que la saga desembarca en un género en el que pretendía haberlo hecho por todo lo alto con «X-Com: Alliance» (cuyo lanzamiento se ha pospuesto hasta bien entrado el próximo año).

Las últimas noticias apuntan en la línea de que pronto el ciclo se cerrará, regresando a la estrategia, si bien tridimensional, con la ayuda de «X-Com: Genesis». Pero eso será dentro de algún tiempo.


X-COM TERROR FROM THE DEEP

- Compañía: **KNOWWONDER / EA**
- Disponible : **PC, PS, GBA, GBC**
- V. Comentada: **PC**
- Género: **ARCADE / PLATAFORMAS**



El fenómeno de J.K. Rowling llega inevitablemente a la pantalla del ordenador con este juego de EA. «Harry Potter» es un título sobre todo destinado al público infantil que traslada, de forma muy digna, la magia de la película y los libros a un mundo interactivo, poblado de plataformas, hechizos y escobas voladoras, en el famoso castillo de Hogwarts, escuela para aprender la correcta utilización de la magia.

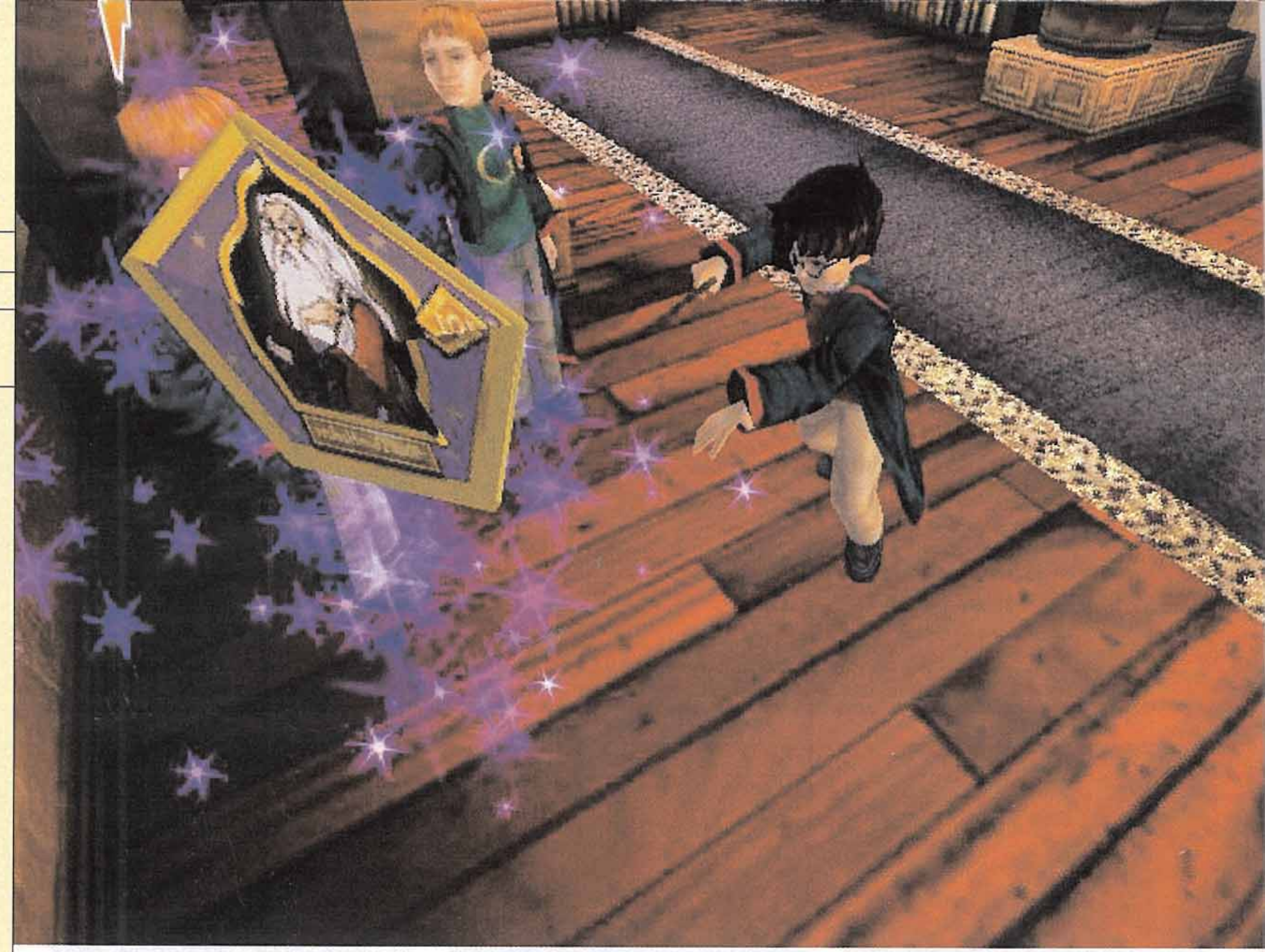


CPU: Pentium 266 MHz o equivalente • **RAM:** 64 MB • **HD:** 500 MB • **Tarjeta 3D:** Sí, 8 MB Video DirectX8 • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	75
ADICCIÓN:	60

Basado en las andanzas de Potter en la película del mismo título, el juego atraerá a los más pequeños de forma inevitable. La aventura está sólo un peldaño por encima del software educativo en cuanto a dificultad y complejidad. Por suerte, la acción no llega a ser tediosa, y compensa las obviedades con cierta variedad de estilos.

puntuación total **70**



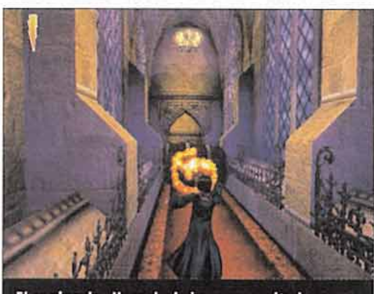
Harry Potter y la Piedra Filosofal

No recomendado para mayores de 12 años

Es un hecho incuestionable que estas Navidades miles de niños acudirán en tropel a ver la película de "Harry Potter", comprarán sus libros y jugarán a sus videojuegos. Precisamente por eso, resulta un alivio comprobar que el juego que Electronic Arts ha puesto a punto para el PC no es un conjunto de maltrechas líneas de código aderezadas con una licencia popular y una jugabilidad indigerible. No es que estemos ante la nueva piedra filosofal del mundo del videojuego, pero ofrece una experiencia lo suficientemente divertida como para mantener hechizados unas horas a los más pequeños.

NADA NUEVO BAJO EL SOL

La mecánica del juego no es lo que se dice iconoclasta: activar resortes, saltar plataformas y recoger judías de colores a lo largo y ancho del Castillo Hogwarts es lo que haremos durante la mayor parte del tiempo en los 5 capítulos de que consta la aventura, cada uno con diversas misiones a cumplir. Conforme vayamos avanzando, y según nuestra habilidad en determinadas situaciones, los profesores irán recompensando a nuestro equipo con puntos que determinarán nuestra posición final con respecto a los alumnos del equipo rival. La duración total del juego no debería exceder las siete u ocho horas, más teniendo en cuenta que algunos de los retos planteados pueden llegar a insultar la habilidad del jugador (desde el menú de opciones es posible automatizar el salto y jugar usando simplemente un dedo).



El engine de «Unreal» da buenos resultados, como se aprecia en la imagen.



Harry tendrá que escabullirse hasta la parte más alta del castillo. Su capa de invisibilidad le ayudará.

A lo largo de su periplo por el castillo–academia, Harry deberá aprender una serie de hechizos que le permitirán avanzar en la aventura. Los hechizos actúan de forma automática, así que no habrá que devanarse los sesos para decidir qué hechizo hay que utilizar con cada uno de los objetos.

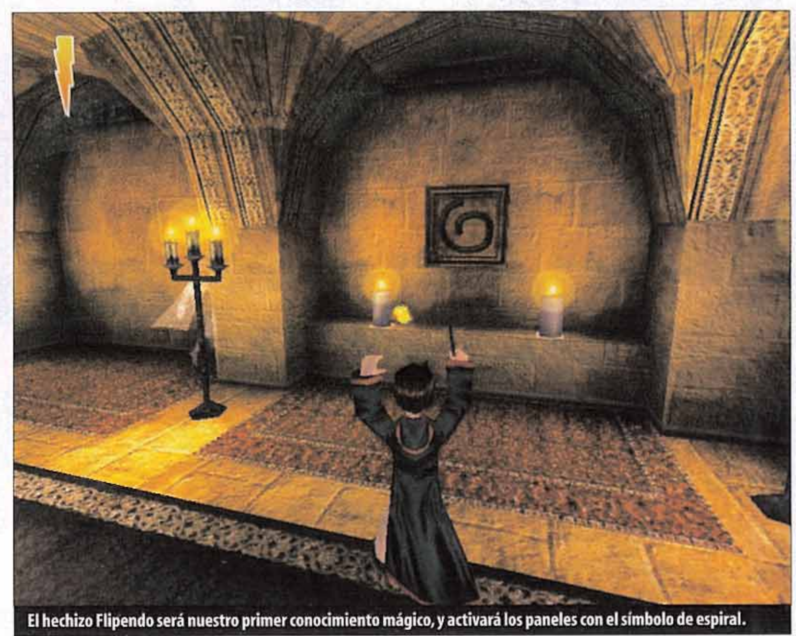
Es un juego dirigido principalmente al público infantil, que recrea con toda fidelidad el argumento de la película

Para aprender cada nuevo conjuro, el maestro en cuestión nos hará trazar repetidas veces con el ratón un dibujo sobre la pantalla hasta que la réplica del original sea perfecta. Éste es uno de los minijuegos que irán surgiendo a lo largo de la acción, y que cumplen con éxito la labor de deshinibirnos por momentos de la desaliñada jugabilidad básica.

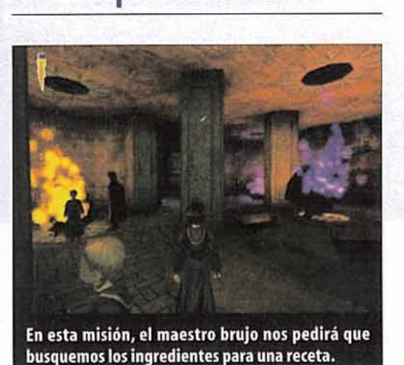
Más adelante tendremos que huir de la persecución del Troll de la película al estilo «Crash Bandicoot» (corriendo sin ver lo que tenemos delante), o infiltrarnos en la torre más alta del castillo evitando al guardián, a lo «Metal Gear Solid».

Concretamente es posible acceder a estas secciones mediante un truco, y lo cierto es que proporcionan los instantes de mayor calidad del título y merecen, sin duda, ser reto-


El juego reproduce, paso por paso, el argumento de la película sobre Harry Potter.


El hechizo Flipendo será nuestro primer conocimiento mágico, y activará los paneles con el símbolo de espiral.

El aspecto gráfico es vistoso y fluido, con hechizos y destellos muy conseguidos y espectaculares


En esta misión, el maestro brujo nos pedirá que busquemos los ingredientes para una receta.


Os podemos asegurar que Escapar del Troll es una de las fases más divertidas de todo el juego.


Para memorizar los hechizos, hay que dibujar con el ratón el patrón del conjuro a gran velocidad.

madas, como si se tratasen de minijuegos, una vez hayamos concluido la aventura que nos propone el juego.

A REMOLQUE DE LA PELÍCULA

Por supuesto, las andanzas digitales de Potter siguen el hilo argumental de la película; es más, diríamos que se da por sentado que el jugador ha visto el film, ya que de otro modo no se puede explicar la falta de coherencia que algunas escenas guardan entre sí y la absoluta pobreza de la introducción, que parece haber sido preparada diez minutos antes de enviar el juego a producción. Cohesión argumental a un lado, es justo afirmar que el jugador nunca pierde la noción de lo que hace, y el estilo narrativo con el que están contadas las escenas entre fase y fase le viene como anillo al dedo a un producto como éste. El doblaje de los personajes es el aspecto más trabajado del juego. Los niños se deleitarán con la mezcla de frases sacadas directamente de la película con otras grabadas específicamente para la ocasión, aunque igualmente excelentes, como la del narrador de la historia, los diversos profesores de magia o los compañeros de clase de Harry. Sólo se echan en falta las intervenciones del protagonista, cuyo papel queda reducido a la constante e irritante pronunciación de hechizos mágicos. La música también ha sido extraída del film, y contiene piezas orquestadas de gran calidad. Gráficamente hablando, «Harry Potter» utiliza el motor de «Unreal» para recrear los interiores del castillo Hogwarts. El aspecto final es vistoso y fluido, con hechizos y destellos bien conseguidos y texturas repetitivas pero acordes con el contexto. Si no fuera por la horrible superposición de polígonos (clipping) que plaga muchas de las fases del juego, estaríamos hablando de un notable nivel visual.

EL FACTOR DE SALVACIÓN

Si «Harry Potter» no fuera un juego para niños basado en una película infantil que a su vez está basada en libros para niños, sería posible ser más duro con su galopante falta de originalidad y la extrema sencillez de los desafíos que plantea. La realidad es, no obstante, que el juego de Electronic Arts gustará al público al que va dirigido, que se regocijará con la recreación del castillo Hogwarts y con la aparición de sus personajes. Probablemente hasta se diviertan controlando a su aprendiz de mago favorito. Para jugadores que se autoconsideren maduros, o para niños que busquen diversión real, esto no es más que pura paja navideña.

D.O.P.

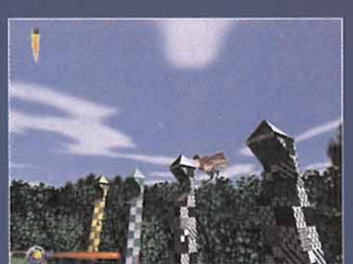

La recreación del Castillo Hogwarts es uno de los puntos fuertes de este título.


A lo largo de su periplo por el castillo, Harry tendrá que ir aprendiendo nuevos hechizos.

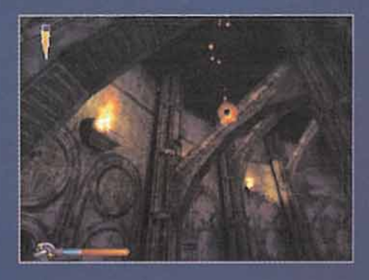
El doblaje de los personajes del juego ha sido uno de los aspectos más trabajados.

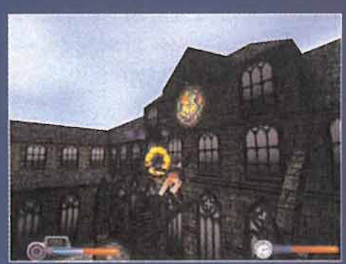
Quidditch: El deporte nacional del mundo mágico





Una de las exigencias que los aficionados a Harry Potter transmitieron a los creadores del juego fue la inclusión del "Quidditch", un excéntrico deporte en el que dos equipos de 7 jugadores se enfrentan a lomos de escobas voladoras. Existen cuatro demarcaciones básicas: Guardián, Bateador, Cazador y Buscador, aunque en el juego sólo podremos controlar a Harry en la última. Su tarea será la de atrapar una de las cuatro bolas que entran en juego: la "Snitchball". Pequeña, dorada y altamente escurridiza, la esfera alada otorgará al equipo que se haga con ella 150 puntos y la victoria automática en el partido. Terminada la última fase, el juego nos da la opción de jugar la liga "Quidditch" desde el menú principal. La pena es que los partidos son un auténtico caos: apenas tenemos noción de los que pasa a nuestro alrededor (que de todas formas es irrelevante), y la incompetencia del Buscador rival hace que tarde o temprano acabemos siempre ganando el partido. Al menos el juego hace uso de la divertida habilidad para montar la escoba mágica en determinadas fases del modo historia.





Punto de Mira

- Compañía: **DEEP RED / INFOGRAMES**
- Disponible : **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**

Los creadores del popular juego «RollerCoaster Tycoon» continuan cultivando el género de la gestión económica y nos presentan ahora «Monopoly Tycoon», título que, a pesar del nombre, no es la enésima adaptación al PC de su homónimo de tablero, sino que se trata de uno de los juegos estilo "tycoon" más interesantes del momento.



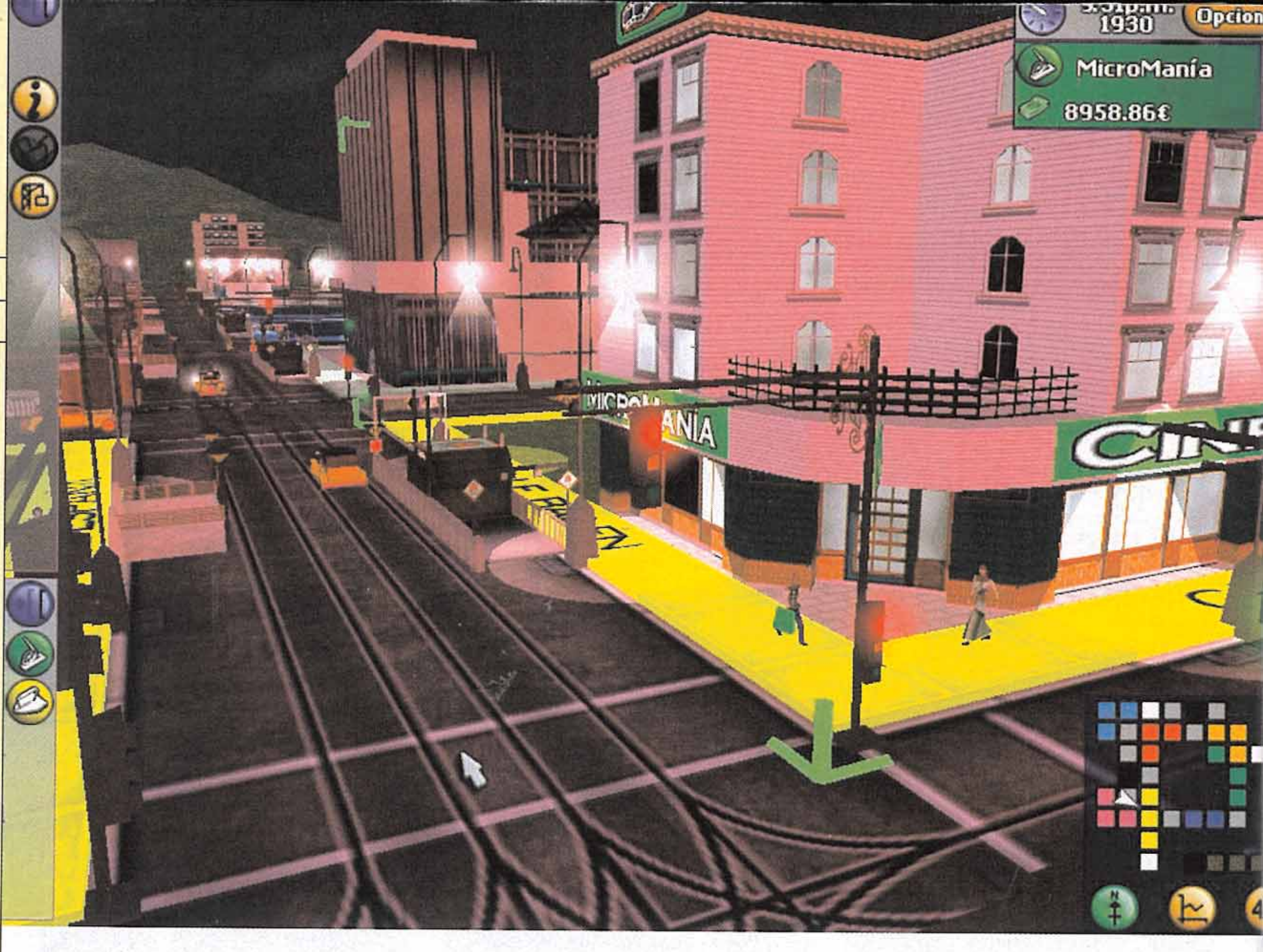


CPU: Pentium II 233 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 90 MB • **Tarjeta 3D:** No (8 MB, compatible DirectX 8) • **Multijugador:** Sí (Red local, Internet)

TECNOLOGÍA:	80
ADICCIÓN:	87

El original sistema de juego de «Monopoly Tycoon» se aparta de la tendencia habitual en otros títulos del mismo género. La abundancia de opciones y datos a manejar puede resultar abrumadora para el jugador ocasional. El acabado técnico, tanto en el apartado gráfico como en el sonoro, es simplemente estupendo.

puntuación total **80**



Monopoly Tycoon

También grande en el PC

A diferencia de otros muchos programas que con anterioridad se han inspirado en el que probablemente sea el más popular de los juegos de tablero, «Monopoly Tycoon» no es una simple conversión a formato PC de las reglas del Monopoly, sino que mezclando conceptos clásicos de éste, como las tarjetas de suerte, los grupos de tres calles o las subastas, con elementos propios de los tycoon de ordenador, da lugar a un juego de gestión y estrategia económica complejo y, sobre todo, fresco y original.

EL LARGO CAMINO A LA RIQUEZA

Básicamente, nuestra misión en «Monopoly Tycoon» será conseguir ganar la mayor cantidad de dinero posible en una ciudad mediante la construcción de tiendas y la gestión de su stock (esto es, ajustando los precios de los productos vendidos y las cantidades a almacenar de cada uno de ellos) así como con el alquiler, compra y venta de terrenos y servicios públicos.

Para ello disponemos de una ciudad dividida en manzanas o bloques cuya distribución no cambia de una partida a otra. En estos bloques, que al principio no son más que solares vacíos, podremos construir nuestros edificios dándoles el tamaño, la altura y el aspecto que queramos, dentro de un amplio catálogo que incluye tanto comercios diurnos, como nocturnos, e incluso residenciales. Además de ser realmente amplio, el catálogo de negocios disponibles irá cambiando a medida que transcurran los años de tiempo de juego, desapareciendo algunos, y apareciendo otros. Igualmente, el aspecto de los edificios también cambiará con el paso del tiempo, pasando de las viejas construcciones de madera y ladrillo a los rascacielos de cristal propios de final de siglo. Por otra parte, a imitación del juego de tablero, los bloques de la ciudad están agrupados por colores de tres en tres, de forma que cada uno de estos grupos tienen un valor diferente que afecta a parámetros tales como el alquiler que hay que pagar a la ciudad por cada negocio construido en él, o como el tipo de clientes (pobres o adinerados) que comprarán en ellos. Además, si mediante un sistema de subasta adquirimos los derechos sobre un bloque pasaremos a cobrar alquiler a los demás jugadores que hayan construido en él. Igualmente, si conseguimos los derechos de todos los bloques del mismo color, obtendremos grandes ventajas de construcción en ellos. Para ayudarnos en nuestras decisiones contamos, por supuesto, con gráficos y listas de datos de todo tipo, así como con la posibilidad de realizar encuestas entre los habitantes de la ciudad para averiguar qué servicios necesitan.


Las ventanas laterales pueden ocultarse a voluntad para aumentar la zona visible del mapa.


El proceso de construcción de los edificios se simula mediante unos andamios como los que aquí se ven.

El entorno tridimensional produce una sensación de inmersión no demasiado habitual en otros títulos del género

Este sistema, aunque es innegablemente complejo y requiere de un cierto esfuerzo para manejar datos y más datos acerca de alquileres, ganancias, ventas y gustos de los ciudadanos, entre otros, resulta francamente original con respecto a otros tycoon anteriores y además, como un extra añadido, reproduce de manera sorprendente el "espíritu" del juego de tablero


Cuando un juego incluye trece tutoriales no parece muy descabellado pensar que es complejo.


Desgraciadamente esta vista sólo puede disfrutarse al comienzo de cada partida.

El mapa 2D nos permite obtener información sobre todos los bloques de la ciudad.


El éxito o el fracaso de los negocios se aprecia por la cantidad de peatones que entran en ellos.



Agrupando varios negocios en un mismo bloque aumentaremos la asistencia de público.



Cuando construimos un edificio podemos elegir, además del negocio al que estará dedicado, la superficie, altura, calidad y estilo de la construcción, y todos los parámetros, salvo el último, tienen un efecto sobre los beneficios.

original, sin tener prácticamente nada que ver con él en cuanto a jugabilidad. Por otra parte es cierto que el juego puede resultar bastante complicado, incluso en los niveles más bajos de dificultad, y que muchas partidas han de jugarse una y otra vez hasta poder alcanzar el éxito, pero aun así el juego posee la jugabilidad suficiente como para convertir eso en un desafío.

CONTROL SENCILLO

En cualquier caso la complejidad inherente del juego se ve suavizada o, al menos, no empeorada, por la sencillez del sistema de control en el que todo se maneja mediante el ratón a través de un sistema de menús e iconos bastante accesible que está dividido en tres categorías, ciudad, bloque y negocio, dependiendo de qué elemento deseemos manipular o inspeccionar. Contamos también con un minimapa y una vista 2D de la ciudad que nos permiten disfrutar de una información más general así como acceder rápidamente a cualquier lugar del mapa. Es importante reseñar qué parte de la accesibilidad de este interfaz es debida al correctísimo trabajo de traducción realizado sobre todos los textos del juego, adaptando incluso a nuestro idioma conceptos potencialmente confusos.

MODOS DE JUEGO

«Monopoly Tycoon» cuenta con modos individual y multijugador, así como con un completo set de 13 tutoriales. El modo individual incluye un buen número de misiones que han de ser superadas una tras otra, de forma lineal. Para aumentar la variedad de la oferta, cada una de estas misiones puede ser jugada con tres niveles de dificultad diferentes, aunque hay que resaltar que hasta en el más bajo de ellos el juego resulta complicado. Esto genera un problema, y es que si te atascas en una misión te atascas definitivamente, ya que no puedes pasar a la siguiente sin completarla antes. Una solución hubiera sido la inclusión de un modo libre que permitiera jugar sin ningún tipo de límite o, al menos, de un editor de niveles, pero aunque parece que Infogrames pretende hacer disponible uno a través de Internet dentro de poco, de momento el juego no lo tiene.

En cuanto al multijugador, nos permite entablar una partida con otros cinco jugadores, como mucho, ya sea a través de Internet o mediante una red local. Además de elegir entre los diferentes escenarios propuestos para esto modo, podemos fijar la dificultad y las condiciones de victoria.

NOCHE Y DÍA

Resulta especialmente interesante que a pesar de tratarse de un "tycoon", género en el que tradicionalmente no es necesario hacer un gran hincapié en el aspecto visual, el juego posee un apartado gráfico de sorprendente calidad. El entorno es totalmente 3D y aunque en realidad no podemos mover la cámara con absoluta libertad, sí que podemos desplazarla alrededor de cualquier edificio del mapa.

La iluminación es simplemente estupenda y la alternancia entre días y noches se traduce en cambios continuos en el color de la iluminación ambiental que va pasando del azul del amanecer, al blanco durante el día y al rojo justo antes de anochecer. Además, la llegada de la noche provoca también el encendido de las farolas que con sus conos de luz bajo ellas, contribuyen aún más a crear una ambientación estupenda.

Podemos concluir, en fin, que nos encontramos ante un título a tener muy en cuenta tanto por la originalidad de su planteamiento como por la calidad con la que éste ha sido puesto en práctica. Es cierto, no cabe duda, que la gran cantidad de información manejada puede resultar abrumadora en un principio, pero a poco que se le dedica el tiempo necesario «Monopoly Tycoon» se revela capaz de satisfacer tanto a los aficionados más veteranos a la gestión económica como a los jugadores ocasionales.

J.P.V.

Al compás de los Tiempos

Parte del atractivo de «Monopoly Tycoon» radica en su estupenda ambientación, que realmente nos hace sentir cómo van pasando las décadas a medida que jugamos, a razón de cinco años por cada ciclo de día/noche (unos diez minutos de juego). Sin embargo, esta sensación no se consigue sólo a través de la introducción de nuevos negocios ni del cambio en el aspecto de los edificios, sino que también tiene una gran importancia la selección de música incluida en el juego.

Así, cada una de las décadas por las que pasa la partida, comenzando en 1930 y acabando en 1990, tiene asociado su tipo de música característico, desde la música de metal y viento propia de las bandas de la primera mitad de siglo, hasta la discotequera música electrónica de los ochenta noventa, y todas ellas son, por supuesto, inmediatamente reconocibles por cualquier usuario.

Al final, como suele suceder casi siempre en este tipo de juegos en los que te pasas tantas horas delante de la pantalla, resulta muy difícil no continuar tarareando esas pegadizas melodías, incluso después de apagar el ordenador.



España es diferente

El estupendo trabajo de localización llevado a cabo por Infogrames para adaptar el juego de Deep Red a nuestro idioma ha incluido la sustitución de los nombres de las calles por los empleados en la edición española del juego, aunque también se incluye la posibilidad de seleccionar y utilizar los de cualquier otro país. La sorpresa llega cuando comprobamos que mientras que todos los demás países tienen un único conjunto de nombres de calles, al llegar a España podemos optar entre las de Madrid y las de Barcelona. ¿Será cierto al final eso de que España es diferente?



Compañía: **ARXEL TRIBE / WANADOO**

Disponible : **PC**

Género: **AVENTURA GRÁFICA**



El género de las aventuras gráficas está de capa caída. Hoy en día no aparecen muchos juegos de este tipo y algunos de ellos no alcanzan el nivel exigible. «Alfred Hitchcock: The Final Cut» es una aventura tan buena como las de antes, en la que el protagonista –cuyos padres murieron en un accidente justo el día en que se celebraba el funeral de Alfred Hitchcock– tendrá que investigar la desaparición de un equipo completo de rodaje.



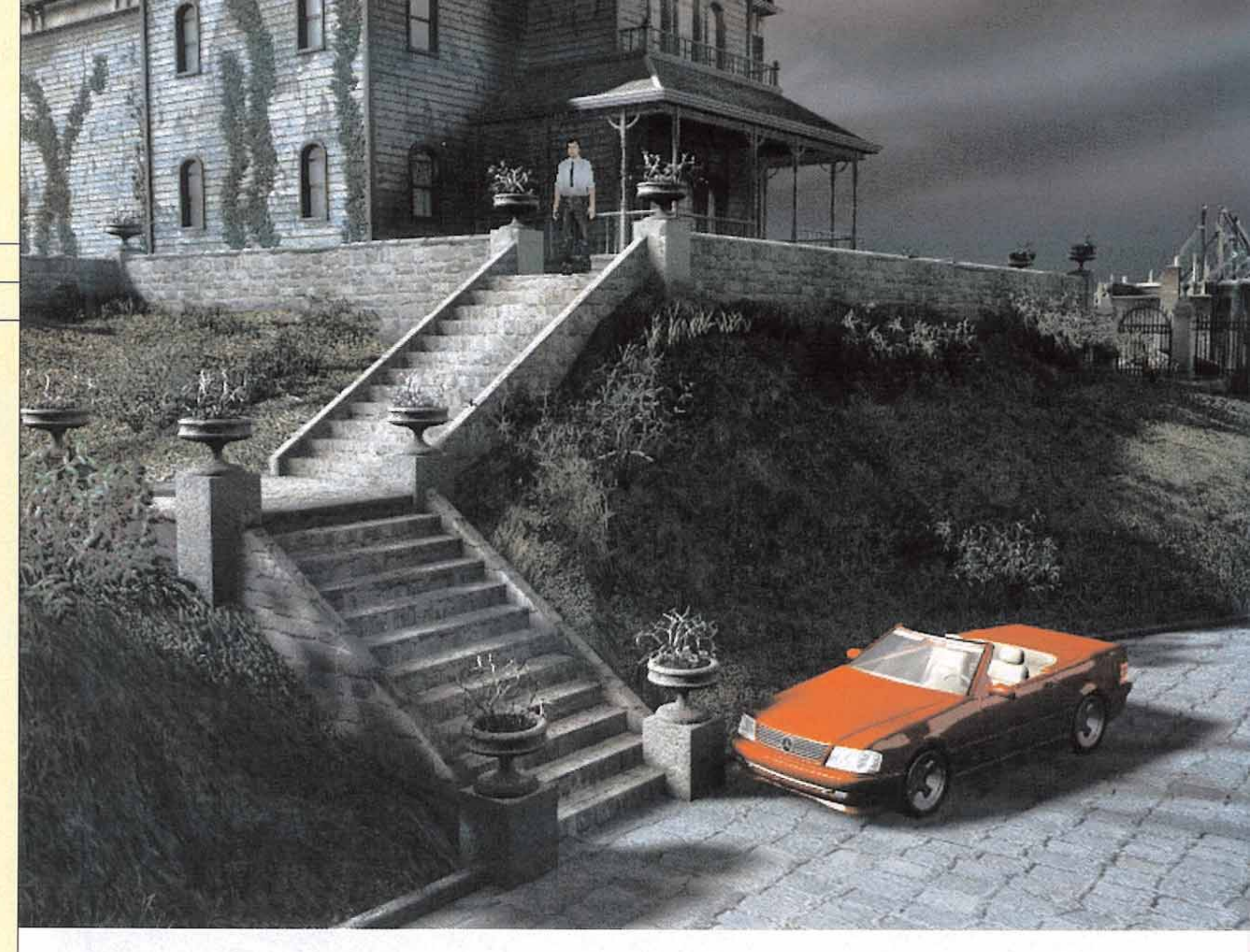
CPU: Pentium 333 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 300 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (8 MB) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	70
ADICCIÓN:	70

El aspecto gráfico del juego es estupendo, gracias al uso de escenarios prerrenderizados. Muchos diálogos son delirantes y dan la impresión de haber sido mal traducidos. El argumento puede resultar un tanto inconexo, cosa que confunde al jugador.

puntuación

total **70**



Alfred Hitchcock: The Final Cut

Una aventura interesante

«Alfred Hitchcock: The Final Cut» puede ser definido como una aventura gráfica de corte clásico, en la que el jugador se enfrenta a una trama llena de intriga y suspense, plagada de referencias iconográficas extraídas de las películas más representativas del maestro. Los chicos de Arxel Tribe han querido rendir tributo al mago del suspense, programando un juego con un argumento respetuoso con la estética y la imaginería de las películas del genio inglés. El resultado es «The Final Cut», un juego entretenido que está a la altura de lo que podía esperarse de él en un principio.



Para avanzar en la aventura tendremos que buscar pistas escondidas en los sitios más insospechados.



Desgraciadamente, vamos a encontrarnos muchos cadáveres a lo largo del juego.

UN ARGUMENTO INQUIETANTE

En «The Final Cut», el jugador encarna a un tal Joseph Shamley, un investigador privado con poderes extrasensoriales, que decide tomar un merecido descanso en un lugar remoto y tranquilo. El primer día de sus vacaciones, Joseph es convencido por una misteriosa y atractiva rubia para que acepte un trabajo: investigar los extraños sucesos que tienen lugar en un plató de rodaje. Según explica la chica, el tío de ésta es un magnate de la industria farmacéutica y productor de películas, que ha desaparecido de la noche a la mañana. A pesar de lo que parece, el cine no es la única conexión entre el protagonista y el maestro del suspense, dado que los padres de Joseph murieron en un accidente de tráfico el mismo día en que se celebraba el funeral de Alfred Hitchcock.

Aunque a priori el argumento del juego parezca sencillo, nada más lejos de la realidad. La trama de «The Final Cut» es tan intrincada como el guión de una de las películas de Hitchcock, llena de giros y subtramas, y consigue interesar al jugador desde la primera partida. Afortunadamente, la gente de Cryo ha traducido tanto las voces como los textos en pantalla, cosa que se agradece, a pesar de los defectos en la traducción. Puede que el argumento no siempre esté demasiado bien hilvanado, y que el jugador se encuentre en ocasiones perdido y sin saber qué hacer, pero avanzar en el juego no resulta demasiado difícil y el usuario puede seguir descubriendo pistas útiles que le orienten en sus investigaciones.

> «The Final Cut» es un juego divertido y ameno, muy clásico en sus planteamientos, que gustará a los aficionados al género

Tendremos que recorrer todos los escenarios en busca de pistas que anotar en nuestra agenda o de objetos que recoger para su posterior uso. Si aún así seguimos atascados, el programa nos ofrecerá pistas para que podamos continuar (lo que llaman "ayuda automática", secuencias que aparecen a modo de flashbacks o visiones que Joseph experimenta).

UN INTERFAZ FUNCIONAL

Joseph contará con la ayuda de un organizador personal que le permitirá registrar todos los datos interesantes de la investigación. Este ordenador –cuyo aspecto recuerda al de un Palm portatil– hará las veces de inventario y de registro de archivos, y en él se almacenarán

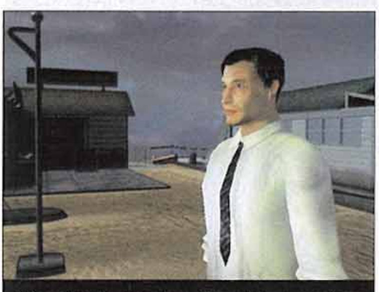


La aventura comienza en un lúgubre caserón. Para salir de él hay que descubrir algunos de sus secretos.



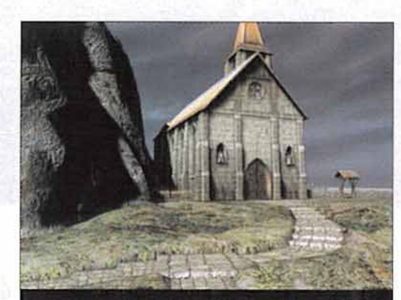
El juego incluye algunos puzzles relacionados con el universo creado por Hitchcock.

El programa funciona con un sistema de cámaras fijas que, en general, funciona correctamente



Este es Joseph, el protagonista del juego, que tiene algunos poderes extrasensoriales.

La iglesia esconde numerosos secretos, que tan sólo descubriremos según avancemos en la aventura.



Los escenarios son espectaculares. Los grafistas han trabajado duro y eso se nota en el juego.

todos los datos interesantes que vayamos descubriendo. Desde el organizador también podremos acceder a las opciones básicas del juego, como grabar o recuperar partidas. El interfaz de control del personaje recuerda al de aventuras clásicas de Sierra –«King´s Quest», «Space Quest» y similares–, y sirve para mover al protagonista, accionar mecanismos o interactuar con el escenario. Un sistema útil y sencillo que muchos programadores se empeñan en complicar, pero que sigue siendo la mejor opción disponible. Cuando sea necesario examinar algo de cerca, el cursor se convertirá en una lupa, que nos permitirá descubrir nuevas pistas hasta ese momento ocultas, y en las secuencias de acción, el cursor hará las veces de punto de mira.

EXCELENTE ASPECTO

Si por algo impresiona «The Final Cut» es por la calidad de sus gráficos. No en vano, los 50 escenarios que incluye están prerrenderizados en 2D, lo que aporta un nivel de detalle muy alto, aunque resta libertad de movimiento al jugador. El programa funciona con un sistema de cámaras fijas muy semejante al de juegos como «Alone in the Dark» o «Resident Evil», que permite mostrar siempre la mejor perspectiva para seguir los pasos de nuestro personaje. O, mejor dicho, casi siempre, ya que hemos encontrado puntos muertos entre algunas cámaras, lo que supone que nuestro personaje desaparece en determinados momentos, perdido entre ambos encuadres. Un defecto molesto que no pasa de ser eso, ya que afortunadamente no afecta demasiado a la jugabilidad del programa.

A diferencia de muchas otras aventuras diseñadas por Arxel Tribe, «The Final Cut» ofrece una vista en tercera persona del personaje protagonista. El modelo 3D de Joseph, así como el de los otros personajes con los que se va encontrando a lo largo del juego, está bien conseguido, gracias al acierto de los artistas gráficos. No lo están tanto las animaciones, aunque cumplan su función, que pecan de irreales en determinadas secuencias. El sonido apenas se hace notar durante el juego –sólo cuando la escena lo requiere–, mientras que la música nos acompaña durante toda la aventura y ayuda a crear el estupendo clima de misterio perseguido por los diseñadores de este juego.

PERO ¿DIVIERTE?

Llegados a este punto hay que preguntarse si, a pesar de todo, el juego de Alfred Hitchcock merece la pena o sólo pretende aprovechar el tirón del personaje en que se inspira. «The Final Cut» es un juego divertido y ameno destinado a cualquier tipo de público, que consigue interesar al jugador y entretenerle, aunque rara vez le sobresalta. No es la mejor aventura gráfica que hemos visto, pero sí resulta una opción recomendable para todos los aficionados al género de los puzzles por excelencia, y sobre todo en estos tiempos en que escasean este tipo de programas.

I.C.C.





Al contrario que los escenarios, los personajes han sido modelados en 3 dimensiones.

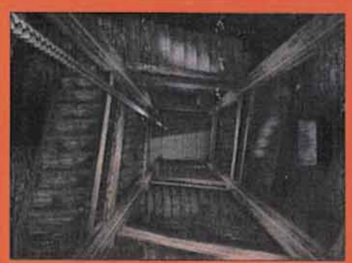
Esta es una imagen de una parte del plató en la que se desarrollan algunas fases del juego.



Nuestro organizador personal almacenará todas las pistas que descubramos.

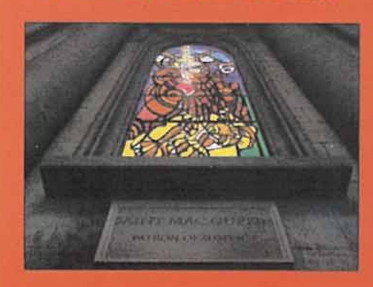
Aspecto cinematográfico

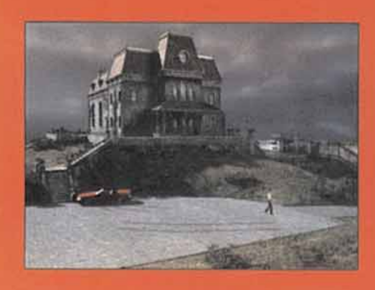




¿Qué se puede esperar de un juego inspirado en la figura del mítico Alfred Hitchcock? Pues nada más y nada menos que un juego desasosegante que entretenga al usuario, lleno de suspense, tiroteos y asesinatos, en el que podamos revivir los mejores momentos de sus películas más representativas. No es casualidad que de los treinta minutos de secuencias cinemáticas que aparecen en «The Final Cut», quince minutos sean extractos originales de películas míticas del maestro. Aquí encontraremos fragmentos de "Psicosis", "Frenesí", "Topaz", "La Sombra de una Duda", "Sabotaje" o "Cortina Rasgada".

El equipo de desarrollo ha incluido también otros guiños al espectador como, por ejemplo, la urraca Alfred, un ave parlanchina que sigue todos nuestros pasos, o determinados objetos sacados directamente de alguna de sus cintas, como el columpio en que los pájaros reposaban en la película del mismo nombre o el siniestro caserón en el que vivía Norman, el protagonista de "Psicosis". Una ambientación idónea para crear el clima de suspense que un juego como éste necesitaba y que gustará mucho a los fans del director inglés.





Punto de Mira

- Compañía: **NEW HORIZON STUDIOS**
- Disponible : **PC**
- Género: **JDR / ARCADE**



¿Hay vida después de «Diablo 2»? ¡Pues claro que sí! Hoy por hoy se pueden encontrar varios títulos en el mercado que, aún asumiendo la etiqueta de "Clon de Diablo", llegan a ofrecer alternativas válidas para todos aquellos seguidores que busquen nuevas aventuras y retos, después de acabar con los señores del Odio, el Terror y la Destrucción. Por desgracia, «Nightstone» no es uno de los más destacados.

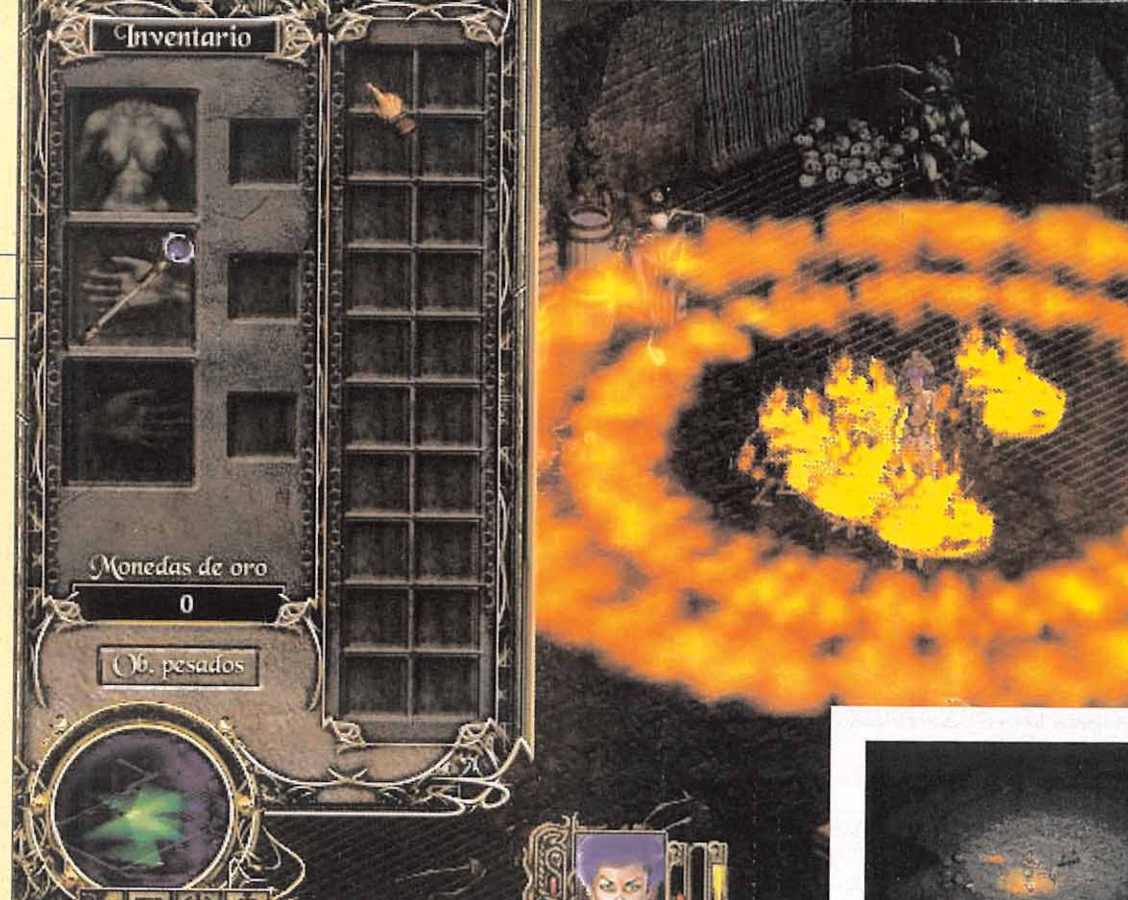


CPU: Pentium II (o compatible) 233 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 500 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (4 MB) • **Multijugador:** Sí, LAN e Internet (TCP/IP)

TECNOLOGÍA:	60
ADICCIÓN:	40

En general, el juego es un completo desaguisado de principio a fin. Los efectos de luces están muy logrados y los personajes proyectan sombras correctamente según por donde les venga la luz. El editor de escenarios permite construir nuevas misiones, que son tan aburridas como las del juego.

puntuación total **40**



Nightstone

Intento fallido

Un nuevo título con referencias más que evidentes a «Diablo 2» ha llegado a nuestra redacción, aunque en este caso hay dos elementos fundamentales con los que «Nightstone» pretende distinguirse de los demás clones de «Diablo»: el sigilo y el manejo de tres héroes simultáneos. Veamos cómo se han resuelto cada uno de ellos.

SIGILOSO Y PRECAVIDO

Empecemos por el sigilo. Es un concepto importante, porque los personajes de «Nightstone» tienen poco en común con los héroes épicos de «Diablo 2». Mientras que el bárbaro de aquél juego arremetía sin dudar contra hordas enteras de demonios y dejaba tras de sí un rastro de cadáveres destripados, el bárbaro de «Nightstone» tiene que salir huyendo en cuanto le atacan más de dos enemigos simultáneamente; y así pasa más o menos con los otros dos personajes del juego: la amazona y la hechicera.

¿Y cómo se ha implantado el concepto de sigilo? Bien, en la pantalla se dispone de un radar que, además de ejercer de minimapa, muestra el radio de visión de los enemigos. Es algo muy parecido al radar de «Metal Gear Solid» o a los conos de visión de «Commandos». Hasta que un personaje no entra dentro de uno de esos conos de visión, los enemigos no atacan. Por desgracia, la puesta en práctica de este concepto ha resultado ser catastrófica. Para empezar, la mayoría de las veces los enemigos están tan apiñados que es prácticamente imposible pasar de largo o acercarse a alguno para apuñalarle por la espalda sin ser visto. La estrategia más habitual acaba siendo la de salir huyendo para que los monstruos se separen unos de otros durante la persecución, de manera que así se pueda trabar combate con ellos de uno en uno. A propósito de pegarse carreras, algunas misiones no exigen que se mate a todos los monstruos para completarse, sino simplemente llegar a la salida. Dada la extraordinaria profusión de monstruos en dichas misiones, a menudo la única táctica viable es correr a toda pastilla entre los enemigos y beber pociones de "estamina" (sic) hasta que se consigue llegar a la salida. Es francamente patético ver a todo un señor bárbaro, armado con un hacha de batalla gigantesca y el taparrabos de rigor, huyendo aterrorizado de un grupo de goblins. Además, evitar los combates es algo contraproducente a largo plazo: para ganar hay que enfrentarse a una princesa demoníaca empuñando tres armas legendarias que requieren unos atributos considerablemente altos. Los atributos se aumentan pasando de nivel. Los niveles se pasan ganando experiencia. La experiencia se gana matando monstruos. Conclusión: para ganar el juego hay que matar monstruos, no huir de ellos. Parece mentira que a los diseñadores se les haya colado un fallo tan elemental en sus planteamientos, pero a veces pasa eso cuando se coge la idea de otro y se empiezan a hacer

Con la excepción de «Clans», «Nightstone» es el peor juego de su género que se puede encontrar actualmente en el mercado

No es raro que un arma se rompa, y si no se dispone de una de repuesto, habrá que usar los puños



No te canses. Si no puedes empuñar las tres armas mágicas, no tienes nada que hacer contra ella.



Apréciese el "asombroso" poder de este medallón de la venganza. Y es de los objetos más poderosos.


Esta piedra se defiende lanzando rayos cuando la atacan. ¿Es posible imaginar un enemigo final más soso?


Los combates son uno de los elementos que peor se han resuelto en el juego.

Presenta bastante errores graves de diseño, inaceptables en un mercado tan competitivo como éste


La hechicera no tiene hechizos (¿?), aunque dispara rayos mágicos según el cetro que empuña.

Muchos de los enemigos finales se diferencian de los comunes en que brillan en la oscuridad.



Una situación típica: un troll ataca a la amazona y el bárbaro se "hace el loco".

experimentos con ella. Más aún: el hecho de intentar moverse sigilosamente ralentiza el ritmo de juego hasta reducirlo a un paso de caracol que sólo induce al aburrimiento.

¿TRES MEJOR QUE UNO?

En cuanto al uso de tres héroes simultáneos, tampoco ha sido implantado de forma afortunada. Para empezar, no es hasta la mitad de la aventura cuando se consigue reunir a los tres héroes en un solo grupo. Resulta un tanto paradójico que, tratándose de uno de los "puntos fuertes" (por llamarlo de alguna forma) del juego, éste tarde tanto en producirse. Cuando se dispone de los tres héroes en una misión, se controla directamente a uno, mientras que los otros dos siguen al principal o le esperan sin moverse. El problema aquí es que la inteligencia artificial es penosa. En los mapeados mínimamente intrincados se atascan y no saben encontrar el camino por sí mismos. Fallan continuamente a la hora de reaccionar ante el peligro: es frecuente que al bárbaro le estén dando una paliza de órdago mientras que la amazona y la hechicera miran a las musarañas sin hacer nada. Esto no siempre es del todo malo, porque una flecha o proyectil mágico mal disparado pueden herir a un aliado que se ponga por medio, como de hecho ocurre a menudo. En cambio, cuando llega el momento de correr sucede exactamente lo contrario: siempre hay algún personaje con ganas de morir que se queda atrás para que los demonios lo despellejen a gusto. A diferencia de «Throne of Darkness», aquí la muerte tiene consecuencias graves, porque se pierde al personaje para el resto de la misión y hay que hacer hueco en el apretadísimo inventario para guardarle los objetos que empuñaba. Y, para más inri, la partida no se puede salvar durante la misión. Todo un cúmulo de frustraciones.

APAGA Y VÁMONOS

En cuanto al resto de elementos de juego, no cumplen con lo que cabría esperar en un título de estas características. A los objetos mágicos y a los enemigos les falta variedad; los personajes no ganan habilidades especiales al subir de nivel; las armas y armaduras son específicas para cada personaje (imposible equipar a la amazona con algo que no sea un arco); la dirección de arte es bastante discreta ; las animaciones son rígidas; los escenarios se parecen demasiado entre sí; es difícil ver lo que hay tirado en el suelo o incluso distinguir los elementos interactivos (como palancas o salidas) del resto del decorado; faltan voces y efectos sonoros; no hay autocombate ni seguimiento dinámico del cursor (o sea, que hay que hacer clic continuamente para atacar o desplazarse); no hay servicio de búsqueda de partidas por Internet... en fin, una larga lista de carencias en las que no vamos a profundizar por falta de espacio. Eso sí, todos los textos están en español, una feliz circunstancia que cada día parece menos frecuente en el mundo de los videojuegos. Ya desde su concepción, se sabía que «Nightstone» no iba a estar a la altura del mítico juego de Blizzard. Es algo perfectamente comprensible, toda vez que Blizzard tiene entre sus filas a algunos de los mejores talentos de la industria, mientras que New Horizon Studios es un equipo de desarrollo que ha afrontado su primer proyecto con gran entusiasmo, pero carente de experiencia real. El problema es que «Nightstone» no sólo no ha estado a la altura de «Diablo», sino que ni siquiera llega a la nota mínima. Por muchas simpatías que despierten los chicos de New Horizon, el hecho es que en el competitivo mercado de los videojuegos no se puede presentar un producto tan básico como éste y esperar que los resultados se equiparen a los grandes clásicos. Sólo cabe desear que aprendan de sus errores y que su próximo título ofrezca una mayor calidad.

G.P.H.

Un interfaz deficiente





Entre otros defectos, el interfaz de «Nigthstone» peca de ofrecer insuficiente información al jugador. ¿Cuánto mejora la probabilidad de acertar a un monstruo al subir la destreza? ¿Cuántos puntos de maná otorga el atributo de poder? ¿De qué forma protege a los personajes una armadura? Dudas que quedan sin respuesta y que serían bien fáciles de resolver añadiendo un atributo numérico. Luego está el tema de las descripciones de los objetos. Dos escudos de nivel 2 que se llaman de forma diferente, ¿hay alguna diferencia entre ellos? El caso más grave es el del amuleto de la sangre, que inflige terribles penalizaciones a cambio de transformar el 20% del daño infligido en puntos de vida. Lo que no te cuentan es que, aunque se lo puedes poner cualquiera de los tres personajes, sólo el bárbaro se beneficia de él. Dado que no hay ningún efecto especial que identifique el funcionamiento de la habilidad de "chupar" vida durante el combate, es difícil que el jugador se dé cuenta de que algo va mal.

Un clásico que creó género

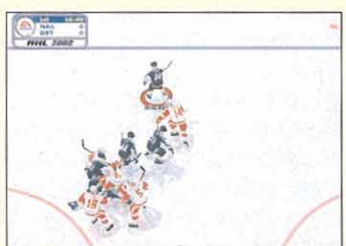


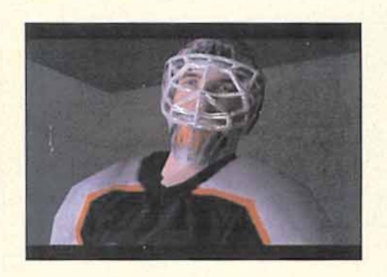
El inesperado éxito del primer «Diablo» ha marcado a toda una generación de juegos. En particular, su revolucionario sistema de inventario fue adoptado en innumerables títulos posteriores. Probablemente la clave del éxito en la saga «Diablo» es la aleatoriedad. Los mapas son diferentes cada vez que se comienza una partida nueva y los objetos mágicos que dejan caer los monstruos al morir también son aleatorios, de ahí que en Battle.net los jugadores no paren de presumir con los extraordinarios y raros tesoros que han encontrado en sus aventuras. Tras su aparente monotonía, «Diablo 1» y «Diablo 2» ocultan una infinita variedad que ningún otro título ha sido capaz de igualar.



- Compañía: **EA SPORTS**
- Disponible : **PC, PS2**
- V. Comentada: **PC**
- Género: **SIMULADOR DEPORTIVO**

En esta época, como es habitual, EA Sports lanza la edición anual de su gama de productos deportivos. El último en llegar ha sido «NHL 2002», el juego de hockey sobre hielo que ha diseñado el estudio canadiense de EA. Originalidad no encontraremos mucha, pero los seguidores de esta serie quedarán satisfechos con las abundantes mejoras implementadas y con la rabiosa jugabilidad que siempre nos ha ofrecido la saga.





CPU: Pentium a 300 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 100 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (4 MB) • **Multijugador:** Sí (LAN, Módem, Internet)

TECNOLOGÍA:	90
ADICCIÓN:	85

El planteamiento de juego es poco original y las novedades incluidas no son demasiadas. Un juego excelente que merece la pena redescubrir año tras año. Ni los textos ni los diálogos han sido traducidos a nuestro idioma.

puntuación

total **85**



NHL 2002

Mejorar lo inmejorable

A pesar de que el hockey sobre hielo no es un deporte demasiado arraigado en nuestro país, año tras año los responsables de Electronic Arts publican aquí una nueva edición de «NHL», simulador inspirado en la Liga Nacional Americana de Hockey. El concepto de juego se mantiene intacto desde la primera edición del mismo –publicada en 1993–, pero cada nueva entrega ofrece pequeñas e importantes mejoras en el motor gráfico, la base de datos y el interfaz.

Cabe preguntarse si estos cambios son suficientes como para adquirir nuevamente el mismo programa, especialmente si ya poseías una versión anterior del juego. Nosotros nos inclinamos a pensar que sí, ya que «NHL 2002» es un juego sobresaliente en todos los aspectos (jugabilidad, tecnología...)

EL LISTÓN ESTABA MUY ALTO

Hay que tener en cuenta que resulta muy difícil mejorar un producto de la calidad del anterior «NHL». Esta saga ha sido siempre uno de los productos más redondos –si no el que más– de cuantos son desarrollados periódicamente por el equipo canadiense de EA Sports. El conocimiento milimétrico que los programadores tienen de este deporte se traduce en una perfecta integración entre tecnología y jugabilidad; una jugabilidad que ni mejora ni empeora en esta versión, aunque es cierto que se han implementado numerosos avances técnicos que aumentan el realismo de la simulación, así como que se ha actualizado la base de datos que incluía la temporada 2001-2002 y que se ha simplificado enormemente el interfaz gráfico.



El álbum de cartas es la novedad más llamativa ya que coleccionándolas obtendremos bonificaciones.



Esta es la pantalla del entrenador del equipo. Desde aquí podremos seleccionar la alineación y las tácticas.

JUGADOR Y ENTRENADOR

«NHL 2002» nos convierte en jugador y entrenador de un equipo de hockey. Aunque generalmente sólo controlamos las evoluciones de nuestros hombres en el terreno de juego, si lo deseamos también podremos planificar las estrategias ofensivas y defensivas que emplearemos, así como la formación idónea para cada encuentro. Si aprendemos a manejar bien estas opciones tendremos más oportunidades de vencer a los rivales, especialmente en los modos de juego más difíciles. Hay cuatro niveles de dificultad, aunque también podremos variar a placer aspectos concretos relacionados con la inteligencia artificial y la habilidad de nuestros hombres.

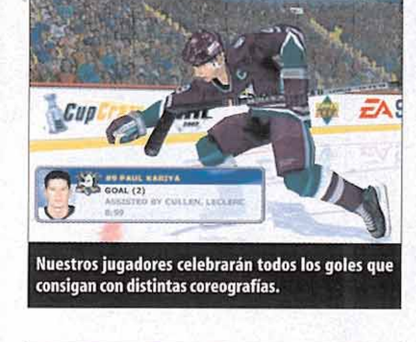
Las novedades respecto a ediciones anteriores del programa son escasas, aunque no exentas de interés

FUNCIONAMIENTO

Encontraremos en «NHL 2002» cuatro modos de juego individual, pudiendo elegir entre disputar una temporada completa, una eliminatoria, un torneo aislado o una ronda de penaltis. La primera modalidad es la más extensa y complicada, la segunda la más excitante y las dos últimas son las más inmediatas. Todas ellas divierten y satisfacen las necesidades básicas de cualquier jugador. Como única pega podríamos criticar la excesiva similitud entre las tres primeras modalidades. El sistema de control de los jugadores es inmejorable, ya que es muy fácil de controlar al tiempo que permite al usuario experto



En algunas ocasiones, especialmente tras cometer una falta o realizar una entrada muy violenta, los jugadores se enzarzarán en una pelea a puñetazo limpio. En ese momento, el interfaz cambia y el juego adquiere el aspecto propio de un programa de boxeo. La lucha será feroz y tendremos que golpear rápido si no queremos ser noqueados.



Nuestros jugadores celebrarán todos los goles que consigan con distintas coreografías.

Se han implementado numerosos avances técnicos que aumentan el realismo de la simulación


Un buen número de los espectadores del partido ha sido modelado en tres dimensiones.


Podemos editar las repeticiones de los partidos a nuestro gusto, variando incluso el ángulo de cámara.

Como sucede en la mayoría de los programas de EA, podremos importar fotos para editar jugadores.

desplegar tácticas muy complejas. Mención especial merece la tanda de penaltis, con diferencia la modalidad más sencilla para el usuario novato, ya que nos servirá de buen entrenamiento para afrontar posteriormente retos cruciales en la trayectoria del equipo. Como era de esperar, «NHL 2002» también incluye tres modos de juego multijugador: temporada, eliminatoria y torneo.
El desarrollo de los mismos es idéntico al de las versiones homónimas individuales, exceptuando que en ellas competimos contra jugadores humanos.

NOVEDADES SIGNIFICATIVAS

Las novedades respecto a ediciones anteriores del programa son escasas, aunque no exentas de interés. Dentro del juego se ha introducido un "medidor de emoción", que no es otra cosa que un indicador del respaldo brindado por el público a nuestro equipo. Cuando realizamos jugadas impactantes, el público nos arenga con sus gritos para que machaquemos al rival; cuando los rivales son superiores a nosotros, el público les jaleará y presionará psicológicamente a nuestros jugadores. Otra novedad interesante es la inclusión de un juego de cartas –NHL Cards– que nos permitirá obtener puntos canjeables por bonus –como nuevas celebraciones con las que deleitar a los espectadores–, ganar puntos cumpliendo tareas prefijadas –realizar un "hat trick", por ejemplo– o comprar nuevas cartas para archivarlas en nuestro álbum.

IMPRESIONANTE ASPECTO

El aspecto gráfico del juego ha sido completamente remozado. El número de polígonos empleado en la construcción de los jugadores ha aumentado notablemente. El juego está presentado como si de una retransmisión deportiva se tratase, ofreciéndonos detalles de los banquillos, primeros planos de los jugadores y repeticiones a cámara lenta. Se han aplicado algunos efectos de reflexión en tiempo real en los cascos de todos los patinadores con un resultado francamente impresionante. Algunos espectadores han sido modelados en 3D, lo que dota al entorno de un realismo sin precedentes. El sonido roza la perfección, tanto por el inteligente uso de efectos durante el juego como por la potente selección de músicas de acompañamiento, que incluye temas de grupos como Barenaked Ladies. El juego incluye multitud de diálogos de jugadores y de los comentaristas aunque, desafortunadamente, no han sido traducidos a nuestro idioma, como tampoco lo han sido los textos de los menús que aparecen en el juego.

EL VEREDICTO

«NHL 2002» es un digno continuador de la saga. Las mejoras implementadas en el apartado tecnológico son notables y elevan el realismo y la calidad general de un programa que ya de por sí era excelente. Puede que las escasas novedades introducidas no justifiquen la compra del juego si ya poseemos «NHL 2001», pero los fanáticos de los simuladores deportivos que se precien de serlo no deben perderse este juego. Si no conoces las versiones anteriores del programa no dudes en adquirirlo, pero si lo que buscas son grandes cambios será mejor que esperes hasta la próxima temporada.

I.C.C.

¿Un producto realmente necesario?


FIFA 2002


FIFA 2002

EA Sports es la división canadiense de Electronic Arts encargada de diseñar sus productos deportivos. Este estudio es responsable de sagas tan importantes como «NBA Live», «Madden», «FIFA», «Superbike» o «NHL», de las que publican nuevos episodios con periodicidad anual. Este año ya hemos podido disfrutar con «NBA Live 2002», «Madden NFL 2002» y «NFL 2002», aunque seguimos esperando el lanzamiento de «FIFA 2002». A pesar de la calidad vislumbrada en estos juegos, cabe preguntarse hasta qué punto interesan al público español programas inspirados en deportes casi desconocidos por todos nosotros, sobre todo teniendo en cuenta que habitualmente no se traducen ni tampoco se incluyen manuales que expliquen el desarrollo de estas disciplinas para aquéllos que quieran introducirse en ellas. Teniendo en cuenta que el fútbol es el deporte rey en nuestro país, parece mucho más razonable que los responsables de Electronic Arts se preocupen de cuidar las ediciones europeas de juegos como «FIFA» que, al ser diseñadas por canadienses, han dejado mucho que desear, hasta ahora, en aspectos fundamentales como las tácticas de juego.


MADDEN 2002

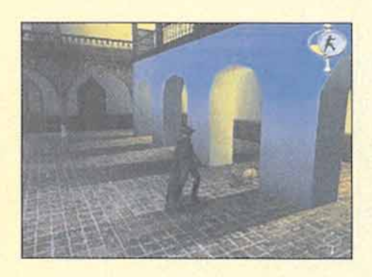

MADDEN 2002

Punto de Mira

Compañía: **IN UTERO, CRYO**
Disponible : **PC**
Género: **ACCIÓN/PLATAFORMAS**



Vuelve para proteger a los débiles y los inocentes; para enfrentarse al mal y a las injusticias. El Zorro vuelve en forma de videojuego de acción y plataformas, en el más puro estilo «Tomb Raider», y con vocación de llegar también a las consolas; con ganas de ofrecer buenas dosis de diversión gracias, sobre todo, a un sistema para el combate muy novedoso en PC.



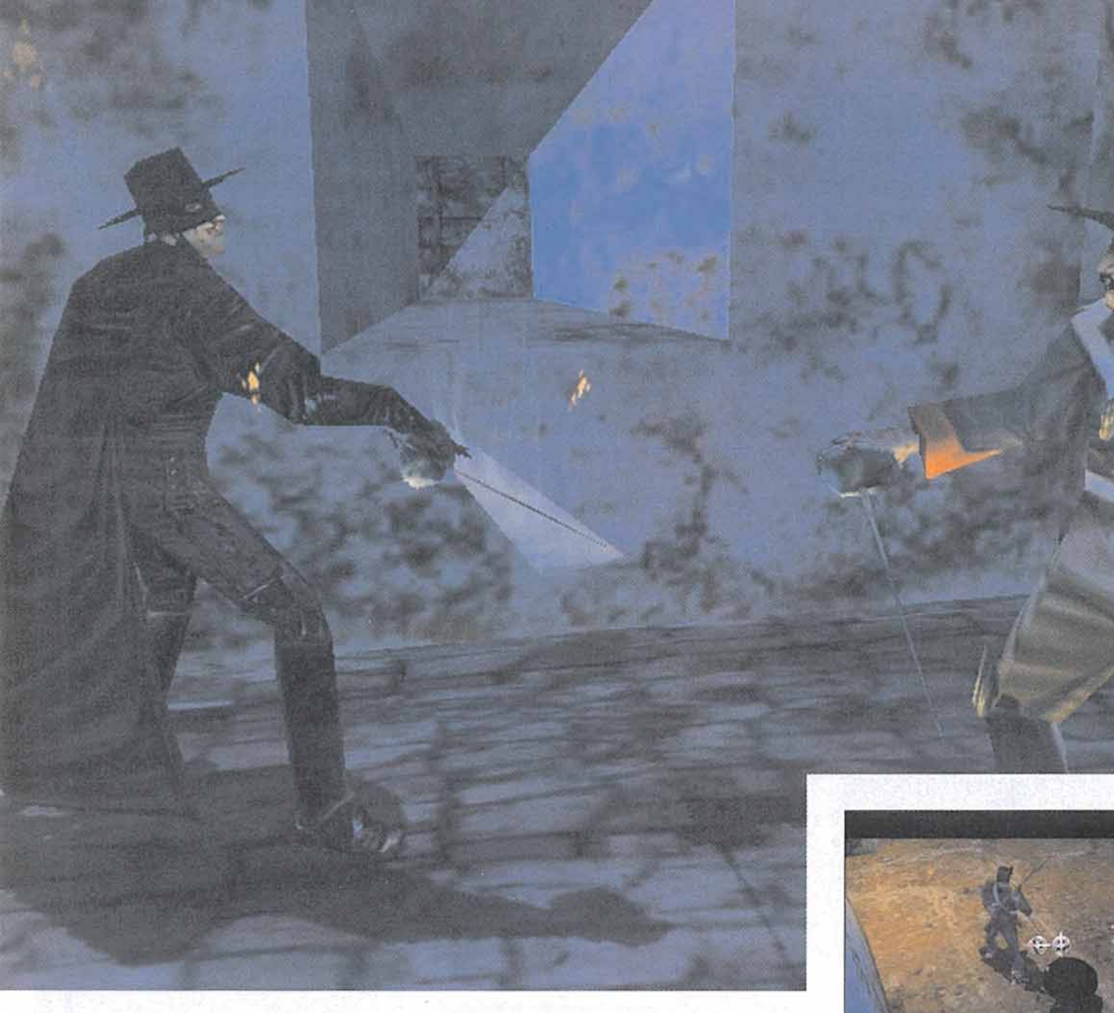
CPU: CPU: Pentium II 400 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 85 MB • **Tarjeta 3D:** 16 MB PCI/AGP • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	60
ADICCIÓN:	65

Sistema de control poco intuitivo; sobre todo resulta conveniente definir uno desde el principio. Control de cámaras realmente mareante, con algunos fallos que te dejan indefenso. Mecánica de juego entretenida y con personalidad, con un enfoque muy consolero y una historia estupenda.

puntuación

total **60**



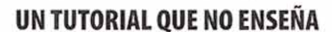
La Sombra Del Zorro

Un héroe de acción renovado

Al principio, el juego promete. En teoría estamos ante un título de acción y aventuras en el que disfrutaremos de más de 120 combinaciones diferentes de combate. Y, por supuesto, con el carisma añadido de un personaje como el Zorro. Las posibilidades son inmensas.

UN TUTORIAL QUE NO ENSEÑA

Una buena manera de empezar cualquier juego es el tutorial, así que lo iniciamos y nos encontramos con el Zorro en una especie de subterráneo. Ahora es cuando el programa nos debería dar una serie de instrucciones que nos guíen en el control del personaje. Pero no pasa nada. Cuando probamos las teclas que vienen en el manual de referencia tampoco pasa nada. Y es que para empezar a jugar hay que saberse el truco: Ir al apartado del control y elegir una configuración de control predeterminada.



El juego tiene algunos problemas, pero el personaje atesora el carisma suficiente como para sobrevivir en este género tan competitivo

A pesar de esto, las instrucciones siguen sin aparecer, cosa que no deja de ser extraña. Con un poco de imaginación podremos ir avanzando por los pasillos, poniendo a prueba nuestra capacidad para esquivar obstáculos y para luchar. Realmente sería un tutorial estupendo si tuviéramos algún guía; tal y como es en el juego, en realidad parece que falta algo, como la pista de audio con la voz que nos iría indicando lo que hacer en cada prueba.

EMPIEZA LA AVENTURA

Y empieza con buen pie, dibujando en una serie de secuencias de vídeo la personalidad de un villano de los de antes. Malo, afrancesado, traidor... por ser, incluso es feo. El Zorro es el hijo del señor de La Vega, y a primera vista parece un niño mimado con poco cerebro y menos valor. El gobernador viene acompañado de dos damas, una delicada, la otra guerrera y al servicio del Gobernador. ¿Será la bella joven la hija del gobernador, lo que pondría en un dilema al Zorro? ¿Bastará con los encantos del joven de La Vega para redimir a la guerrera amiga del villano?

Ya tendremos respuesta a todas esas preguntas. De momento empieza el juego de verdad. La tarea está clara, el Zorro debe acabar con las injusticias y defender al pobre y al oprimido... pero la dura realidad choca con un control algo deficiente agravado por un manejo de cámaras realmente problemático. En teoría, desde la perspectiva en tercera persona que es el modo normal, el ratón debería usarse para mover la cámara y ver a nuestro alrededor. En la realidad ese método no funciona casi nunca porque la cámara no hace caso al ratón. En ocasiones ocu-

El sistema de combate es uno de los elementos más originales que ofrece el juego.

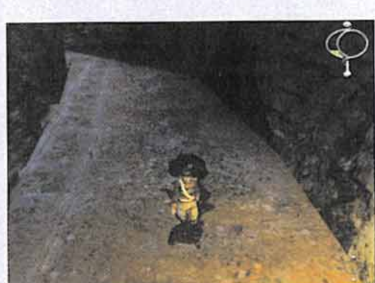


El Zorro puede saltar y agarrarse a cornisas, andar en cuclillas o desplazarse a pulso por una cornisa.



Tendremos que comprobar si la puerta se puede abrir antes de que se dé la vuelta el guardia.


Si nos acercamos por detrás podemos dejar al guardia inconsciente de un solo golpe.




Uno de los problemas del juego es que los guardias se levantan al poco de ser abatidos.


Entre los enemigos con los que se irá encontrando el Zorro, a medida que avance la aventura, se encuentran los soldados con armas de fuego. Si no tenemos pistola tendremos que intentar sorprenderlos usando el sigilo.

El control es poco accesible y puede llegar a volvernos locos a pesar de que a primera vista parece de lo más sencillo


Una estocada que incapacitará a nuestro enemigo. Aunque, desgraciadamente, no por mucho tiempo.

rre que la cámara se queda fija, incluso cuando el Zorro se mueve, sin cambiar de posición cuando se oculta detrás de un obstáculo, haciendo que perdamos de vista al personaje.
La opción para tener una vista clara de nuestros alrededores es el modo en primera persona que, si tenemos balas, es el que utilizaremos para disparar la pistola. Este modo funciona estupendamente, pero pronto comprobaremos que no podemos mover el personaje si estamos en este modo de visualización. Así que la conclusión no puede ser más desalentadora: si nos podemos mover, nos faltará campo de visión y, si tenemos un campo de visión satisfactorio será porque el personaje no puede moverse.
A pesar de todo, y con algo de paciencia, puede que nos lleguemos a acostumbrar.

CONTROL POCO INTUITIVO

Visto que nos van a faltar referencias visuales, es de esperar que el control, por lo menos, sea satisfactorio. A primera vista parece sencillo y lleno de opciones. El Zorro puede caminar en cuclillas, puede correr, saltar obstáculos, agarrarse a cornisas y moverse a pulso por el borde de los tejados… puede, en definitiva, hacer todo lo que necesitamos que haga. Pero de nuevo nos falla algo: cuando hay que hacer algún movimiento especial (colgarse de una cornisa, subir por una escalera de mano, etc.) nos estrellamos contra el típico problema de encontrar la posición exacta y el encaramiento preciso. Si a esto añadimos que es complicado distinguir cuando un elemento es parte del "paisaje" y cuando se puede interactuar con él (problema especialmente peliagudo cuando tratamos con puertas) la cosa se agrava algo. De nuevo es un error menor al que nos podemos acostumbrar, pero ya van varios errores.

ENEMIGOS INCANSABLES

El juego no es sólo de plataformas, también hay enemigos que intentan capturar al Zorro aunque, por desgracia, es probable que acabemos aburriéndonos del soldado con espada y el soldado con rifle, omnipresentes durante el juego. Por otro lado, también nos aburriremos de nuestros enemigos individualmente porque todos y cada uno de ellos parecen ser inmortales. Si los vencemos en un duelo se limitan a quedar inconscientes (y se despiertan al poco rato), si reciben un tiro de la pistola también quedan dormidos, igual que cuando utilizamos las bombas adormecedoras. Si combinamos esto con la dificultad a la exploración que suponen los pequeños vicios en el control y los grandes defectos de cámara resultará que si nos quedamos bloqueados en alguna fase, seguramente acabaremos cansadísimos de tener que acabar cada pocos segundos con el mismo soldado, una y otra vez, mientras intentamos buscar esa puerta que se abre y que no conseguimos abrir, si es que se puede abrir, porque a estas alturas ya sabemos que es casi imposible distinguir las puertas que se pueden abrir de las que no.

APROBADO EN TECNOLOGÍA

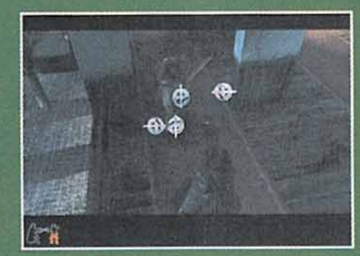
Los gráficos y el sonido son muy importantes hoy en día y, seguramente, constituyen el punto fuerte de este juego. No porque sean maravillosos, que no lo son, pero por lo menos funcionan bien y sin fallos, y cumplen con su cometido dignamente.
Ya hemos dicho que el Zorro se moverá en tercera persona pudiendo apuntar en primera, y en los dos casos los gráficos son bonitos, mantienen ese tono colonial español fundamental para el personaje. Los enemigos, sin ser espectaculares, también dan el pego perfectamente y sólo se echa de menos algo más de variedad en sus diseños.
El sonido también es muy acertado, la música ambienta perfectamente el mundo de El Zorro y tanto los silbidos que, en ocasiones, tiene que dar el protagonista como los gritos o ronquidos de los malos son impecables. Aunque, al igual que nos pasaba en el tutorial, parece que falte la pista de las voces, porque durante todo el modo de juego no oiremos ninguna voz, cosa que no deja de ser extraña. ¿Será que realmente se ha perdido la pista de audio de la que hablábamos cuando intentamos completar el tutorial?

RESULTADOS CONTRADICTORIOS

Por un lado tenemos una historia interesante y bien contada mediante las escenas cinematográficas, unida a un motor gráfico más que digno y sin muchos fallos. Pero por el otro tenemos un sistema de visión y de control que no funciona y algo de aburrimiento inherente a la idea de enemigos inmortales. No es malo, pero tampoco podemos decir que sea muy bueno. Discreto, aunque con posibilidades.

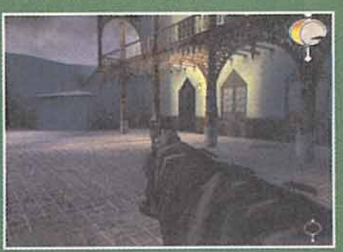
J.S.

Aires consoleros



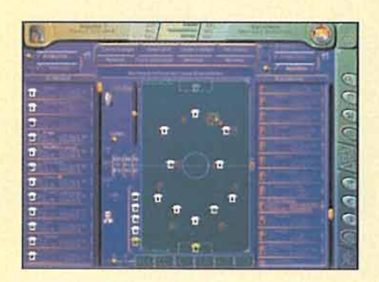
Una de las primeras cosas que llaman la atención en el juego es el curioso método que utiliza para simular los combates de esgrima. No es que sea el colmo de la originalidad, que llevamos mucho tiempo viendo sistemas similares en juegos para consola, pero el usuario más centrado en el mundo de los ordenadores compatibles sí que puede llegar a encontrar gracioso el método de las combinaciones de teclas.
El tema está en que cuando se va a producir un combate se interrumpe el curso normal de las acciones y se entra en un modo cinematográfico, en el que aparecen cara a cara el Zorro y el malo de turno.
Entonces aparece una secuencia de direcciones que tendremos que introducir usando el teclado, y en un tiempo muy limitado, para que el Zorro estoquee un poco a su rudo rival. Si la introducimos correctamente y a tiempo el Zorro irá ganando ventaja y tras algunos éxitos sucesivos (según la dureza del rival) nuestro protagonista terminará por acabar con su contrincante.
Fácil, sencillo y efectivo. Y también espectacular, porque cada combinación de teclas se corresponde con una maniobra de esgrima, siempre atractiva y bien animada.
Los errores que vayamos cometiendo también se corresponden con una animación, está vez algo más desagradable, porque el golpe se lo lleva el Zorro.
Y para reforzar esta sensación consolera que impregna todo el juego, nada mejor que el sistema de guardar partidas, acción que sólo es posible trazando la Z registrada en los carteles en los que se ofrece recompensa por nuestro enmascarado héroe.





Punto de Mira

- Compañía: **EMPIRE**
- Disponible: **PC**
- Género: **MANAGER**



La línea que separa el aburrimiento de la diversión en un juego de gestión futbolística es ciertamente muy fina. Digamos que «Mánager de Fútbol» la rebasa como en un par de kilómetros, y no precisamente hacia el lado de la diversión

CPU: Pentium 166 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 400 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** Sí (Turnos alternos)

TECNOLOGÍA:	35
ADICCIÓN:	40

El confuso interfaz del juego lo convierte en una experiencia aburrida y frustrante. El número de opciones disponibles es bastante elevado, incluso para tratarse de un manager. Dada la forma en que ha sido traducido el juego, hubiera sido mejor dejarlo en inglés. Por lo menos sabríamos por qué no lo entendemos.

puntuación total **40**



Mánager de Fútbol

Esto no es fútbol

«Mánager de Fútbol» es, como su propio nombre indica, un juego de gestión futbolística en la línea de la popular serie «PC Fútbol» y, como tal, es un juego bastante complejo destinado a un público muy específico. Desgraciadamente, sólo toma del título de Dinamic el concepto de juego porque, por lo demás, su calidad técnica es pobre, el interfaz oscuro y la traducción simplemente incalificable, con lo que el resultado final es confuso y muy aburrido.

Como todos los títulos de su género, «Mánager de Fútbol» nos pone al control de un club de fútbol y nos permite encargarnos todo lo relacionado con el club, desde los aspectos de gestión hasta los de entrenamiento, tácticas y alineación del equipo. Podremos controlar cualquier club de la primera y segunda divisiones españolas, así como de los campeonatos de otros siete países europeos, como Francia, Inglaterra, Italia o Alemania, y además de las respectivas competiciones nacionales podremos participar en competiciones europeas oficiales.


La simulación de los partidos, gráficamente, está a la altura de un simulador de finales de los años 80.


La posibilidad de invertir en Bolsa no tiene mucho que ver con la temática, pero al menos añade variedad.


La mala traducción que se ha realizado nos impide muchas veces aprovechar las opciones del juego.

El juego introduce algunos conceptos relativamente originales, como por ejemplo la posibilidad de comprar acciones en bolsa para mejorar nuestras finanzas. Esto hace que el número final de opciones a nuestra disposición sea realmente elevado, lo que redunda en una jugabilidad bastante variada.

Desgraciadamente, esta abundancia no se ha sabido plasmar adecuadamente en un interfaz apropiado y así, a la hora de jugar, nos encontramos ante un batiburrillo de texto y botones que resulta terriblemente complicado y nada intuitivo. Además, la traducción de todos los textos del juego, desde los mensajes hasta los menús, es simplemente penosa, hasta el punto de que parece fruto de un traductor simultáneo más que del trabajo de una persona; frases como "0 días tiempo faltas por triunfo" (sic) consiguen que el interfaz y el juego en general se vuelvan aún mas confusos.

Para colmo, el juego no tiene ningún tipo de derecho oficial, por lo que los nombres de jugadores y clubes están alterados para evitar problemas por derechos de imagen, de forma que Raúl se convierte en Reul, o Xavi en Xevi, y esto, que es perdonable en un simulador en el que lo que importa es la acción, resulta bastante patético en un manager en el que gran parte de la diversión estriba precisamente en manejar un club real con jugadores reales.

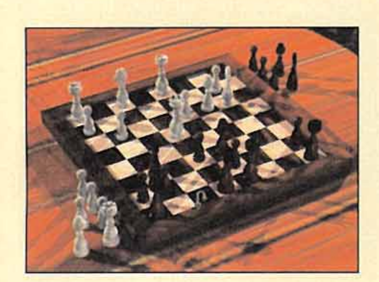
Por lo que respecta al apartado técnico, la única característica de cierta relevancia es el motor del simulador de partidos, y éste, como el resto del juego, es de muy poca calidad. Los gráficos son 2D isométricos, con un aspecto propio de los años ochenta. Además, aunque es posible dar órdenes al jugador que lleva la pelota, el repertorio es mínimo y la respuesta caótica.

Evaluando todos sus elementos en conjunto, buenos y malos, llegamos a la conclusión de que nos encontramos ante un juego de lo más pobre, que aunque introduce algunas ideas buenas no las lleva a cabo con la mínima corrección técnica necesaria. Ni siquiera la desaparición de Dinamic justifica su adquisición ya que cualquiera de los «PC Fútbol» anteriores es ciertamente muy superior.

J.P.V.

Punto de Mira

- Compañía: **WANADOO/CRYO**
- Disponible: **PC**
- Género: **AVENTURA**



La enésima incursión de Wanadoo en ese subgénero de las aventuras gráficas al que también pertenecen «Myst», «Versalles» o «Drácula», no aporta nada nuevo al género pero, al menos, tampoco desmerece a ninguna de las anteriores

CPU: Pentium 166 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 10 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No

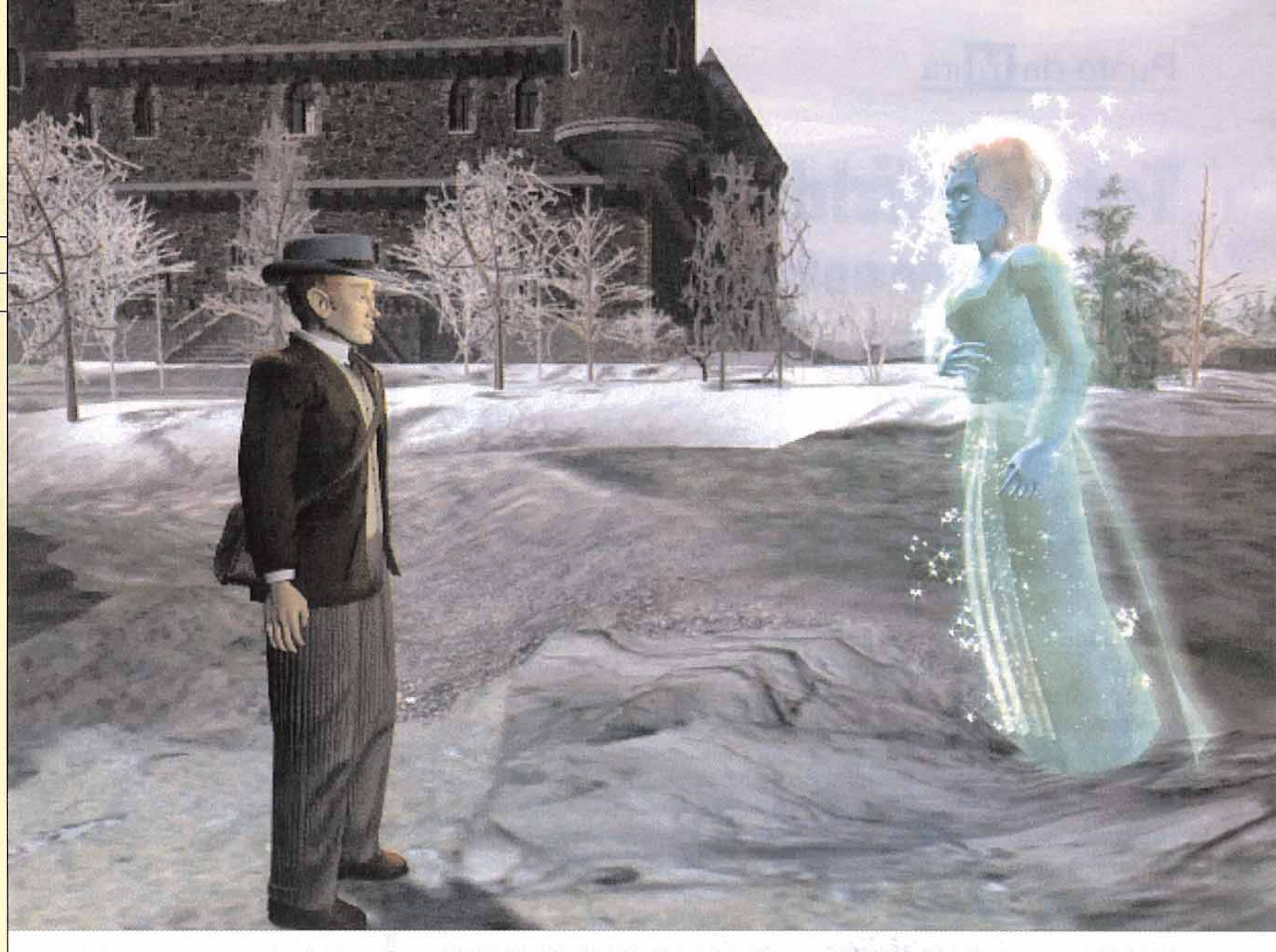
TECNOLOGÍA:	**50**
ADICCIÓN:	**65**

A pesar de su escasez, las secuencias de vídeo poseen una gran calidad. El sistema de escenarios 3D estáticos completó hace ya bastante tiempo su ciclo de vida. Los aficionados encontrarán en «Lago Ness» todas las elementos distintivos del género.

puntuación

total **65**





Lago Ness

Sólo para iniciados

«Lago Ness» cumple con todos los requisitos de esa escuela de aventuras gráficas por la que tanta afición ha demostrado en el pasado la compañía francesa Wanadoo, como por ejemplo los escenarios 3D renderizados con esmero pero totalmente estáticos o la ausencia de cualquier limitación en el movimiento de la cámara. Además, también tiene un argumento muy elaborado y convenientemente largo, pero ambas características no serán suficientes si no te conquista su particular interfaz.

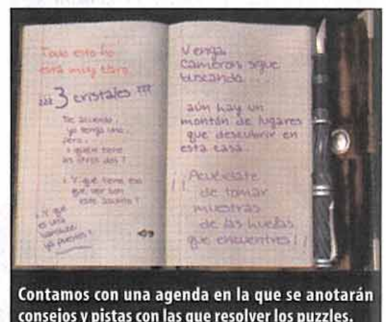
Como todas las aventuras de lo que se ha dado en denominar "tipo «Myst»", «Lago Ness» nos pone al control de un personaje desde un punto de vista subjetivo mientas nos movemos sin transición aparente de un lugar a otro dentro del mapa del juego. Cada localización de este mapa ha sido renderizada en 3D y dentro de ellas podremos girar nuestro punto de vista con total libertad mientras examinamos, recogemos o utilizamos los objetos que vamos encontrando con tan sólo colocar el cursor sobre ellos. Aparte de esto, los escenarios son totalmente estáticos. Para mostrar cualquier tipo de actividad o diálogo el juego recurre a secuencias de vídeo renderizadas, de gran calidad, eso sí, pero durante las cuales no podemos hacer otra cosa excepto mirar. Curiosamente, este sistema, cuenta con un público muy numeroso, y extremadamente fiel. Para ellos, «Lago Ness» reúne todas los elementos necesarios para conformar una aventura interesante y, desde su punto de vista, muy entretenida. El resto de los mortales, desgraciadamente, encontrarán sin duda que el sistema de juego es lento y monótono, tanto por la falta de movimiento como por la escasez de opciones. Además, el juego te indica en cada momento las acciones disponibles, haciendo que el cursor adopte una forma u otra según las opciones disponibles, de manera que todo se reduce a pasearlo por encima de los objetos del escenario hasta que se "ilumine la bombilla". Las secuencias de vídeo, lógicamente, aumentan el interés del juego, pero aunque hay bastantes de ellas no son las suficientes como para salvar el resto de problemas.



El sistema de juego en «Lago Ness» es el clásico de muchas de las aventuras de Wanadoo.



Al situar el cursor sobre un objeto manipulable, éste tomará la forma de un par de engranajes.



Contamos con una agenda en la que se anotarán consejos y pistas con las que resolver los puzzles.

En este sentido también resulta de ayuda el argumento, muy largo y elaborado, que nos pone en la piel de un investigador privado norteamericano, que ha de viajar a Escocia a resolver un enigma relativo a sus antepasados. Toda la trama está repleta, además, de toques de un humor algo irónico, en la mejor tradición del cine negro, que elevan la calidad media del juego.

Por lo que respecta al apartado técnico, «Lago Ness» utiliza un sistema que ya estaba anticuado tres años. Al menos los escenarios 3D están modelados con bastante detalle, pero como el movimiento de la cámara es continuo (el cursor permanece fijo en el centro de la pantalla y lo que movemos es el punto de vista) resulta mareante a la larga. Además, la ausencia, casi total, de música es otro problema que contribuye a aumentar la sensación generalizada de aburrimiento.

Podríamos decir, en resumen, que, dentro del tipo de juegos al que pertenece, «Lago Ness» es una buena aventura, tanto por su longitud como por lo intrincado de su argumento. Desgraciadamente nos tememos que sólo satisfará a aquellos que sean capaces de soportar su monótono y anticuado sistema de juego.

J.P.V.

Tetris Worlds
El regreso de un clásico

- Compañía: **THQ**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**

CPU: Pentium II 266 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 6 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No



A pesar del tiempo que ha pasado desde la aparición del primer «Tetris», en la década de los 80, el título conserva todo su encanto y su extraordinaria capacidad de seducción.
Durante todos estos años, muchos estudios han intentado plasmar, sobre el concepto original del juego, su propia versión, remozando sobre todo el aspecto gráfico. Ahora, de la mano de THQ, llega una versión completamente nueva en la que la jugabilidad se mantiene intacta, y que presenta un aspecto visual remodelado de principio a fin, es decir, nada excesivamente distinto con respecto a lo que ya habíamos visto en otras versiones.
La palabra «Tetris», en cualquier caso, sigue atrayendo a los jugadores, nadie lo duda, pero ya es hora de que alguna compañía nos sorprenda de verdad con novedades en su sistema de juego, más allá de la acostumbrada agrupación de piezas por forma o colores.
Aunque la adicción que provoca un juego de estas características sigue siendo bastante grande, la falta de novedades significativas de esta versión acabará por cansar al jugador muy rápidamente.
«Tetris Worlds» es un juego que en líneas generales está bien diseñado, pero mal planteado. Es la enésima versión de un sistema de juego clásico con gráficos y sonidos mejorados, pero sin nada que realmente pueda llamar la atención de un jugador.
¿Para cuando algo nuevo?

A.L.C. **60**

Egipto Kids
Adaptación infantil

- Compañía: **CRYO INTERACTIVE**
- Disponible: **PC**
- Género: **AVENTURA**

CPU: Pentium II 300 MHz • **RAM:** 64 MB • **DISCO DURO:** 400 MB • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** No

«Atlantis», «Aztecas», «Egipto» y muchas otras componen una larga lista de aventuras gráficas que Cryo Interactive ha ido poniendo a lo largo de los años al servicio de los amantes del género. Todas ellas tienen una particularidad, una cualidad que al igual que «Egypto Kids» las distingue de cualquier otra aventura gráfica del mercado. Se trata de su sistema de juego y del motor de desarrollo, que implanta la primera persona como método de movimiento a lo largo del juego y en el que predominan los escenarios y personajes cuasi estáticos. Este sistema de cámara podrá ser o no el más adecuado, pero lo que nadie discute es que ha marcado un estilo propio, que distingue una aventura de Cryo de cualquier otra que veamos en un ordenador. En el caso que nos ocupa actualmente, la primera persona facilita enormemente el movimiento del personaje protagonista e intenta sumergir más profundamente al jugador en la trama del juego. En esta última aventura podremos recorrer de nuevo los parajes del Egipto de los faraones, aunque esta vez con tintes infantiles, ya que es a los más pequeños de la casa a quien se dirige este título.
Educativo, sencillo de manejar y de jugar y con un pequeño guía que ayudará cuando el jugador se encuentre atascado en un punto, «Egypto Kids» conseguirá implantar

Trade Empires
El resumen de la historia

- Compañía: **TAKE2 INTERACTIVE**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**

CPU: Pentium II 300MHZ • **RAM:** 64 MB • **HD:** 300 MB • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** No



«Trade Empires» es un juego de estrategia económica en el que el objetivo es formar un imperio de comercio y tecnología dentro de una civilización. El juego recorre la fase histórica que va desde los tiempos de los primeros comerciantes chinos antes de Cristo hasta el siglo XIX. Debido a su planteamiento, el título propone multitud de horas de juego por lo que la jugabilidad está a la altura de títulos más conocidos y ambiciosos, con un corte parecido aunque con argumentos más amplios y variados, en líneas generales.
A pesar de ser un título de estrategia comercial, no pierde un ápice de calidad en ciertos detalles que a menudo se descuidan en el desarrollo de un título de este género, por ejemplo el apartado gráfico, que tiene una factura impecable, que sorprende a primera vista.
La jugabilidad del título no admite discusión: el hecho de recorrer toda la historia de la humanidad supone sin lugar a dudas horas y horas de juego, en busca de un final que en muchos casos puede resistirse debido a un nivel de dificultad relativamente alto, en el que tendremos que hacer uso de nuestra astucia en el campo comercial y en el diplomático, para evitar ser superados y derrotados por otras civilizaciones más poderosas.
«Trade Empires» viene a ocupar uno de los pocos huecos libres que todavía quedan en el género (el histórico comercial) y representa un paso distinto en la concepción de los juegos de estrategia y una ocasión de probar nuevos enfoques.

I.P.P. **60**

El planeta de los simios
Muy flojo

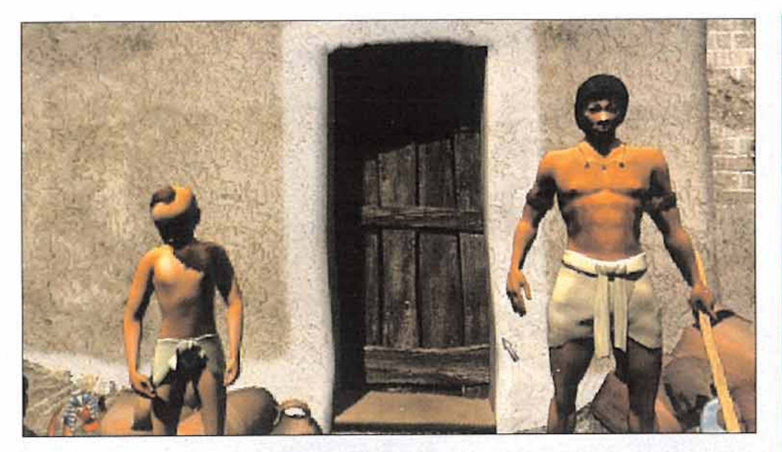
- Compañía: **UBI SOFT**
- Disponible: **PC, GBA Y GBC**
- V. Comentada: **PC**
- Género: **ACCIÓN/AVENTURA**

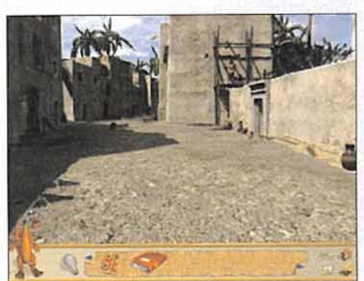
CPU: Pentium II 300 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 650 MB • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** No



A lo largo de los años muchas son las películas que se han hecho bajo el título de "El Planeta de los Simios", la última de ellas de reciente estreno en las salas de cine. Aunque muchas fueron las expectativas creadas en torno a esta superproducción cinematográfica, lo cierto es que según la crítica cineasta fue un rotundo chasco. Pues bien, aunque nosotros no seamos unos expertos en cine y no vayamos a entrar a valorar la calidad de la película, sí tenemos algo que decir sobre la adaptación que se ha hecho en forma de juego para PC, y que resulta un título de escasa calidad. La aventura en cuestión nos sitúa en la piel de Ulysses, un astronauta que tras sufrir un accidente se encuentra atrapado en un planeta en el que una raza de simios impone su dominio. Tras un primer vistazo, el juego parece no tener mala pinta, pero después de unas horas de juego nos damos cuenta de las enormes carencias. El sistema de manejo del personaje está más cerca de la tecnología de hace cinco años que de la actual, y el uso del ratón es totalmente inexistente. El motor gráfico usado para el desarrollo del juego no resulta todo lo potente que sería de desear y deja al descubierto un acabado gráfico que, sin ser espantoso, no está a la altura.
La aventura es sencilla de seguir pero no ha sido traducida, lo que, como siempre, supone una limitación más. «El Planeta de los Simios» no ha llegado a cumplir las expectativas en torno a una historia tan famosa como ésta.

I.S.A. **50**







en los peques el sentido de juego de las aventuras gráficas. De su calidad gráfica poco podemos decir, ya que su aspecto no es nada relevante con respecto a otros títulos de la compañía.
Resaltar el hecho de que está completamente traducida y doblada al castellano, aspecto este último importantísimo teniendo en cuenta a quien se dirige el juego. Jugabilidad y aprendizaje no tienen por qué estar reñidos y Cryo con esta creación lo pone de manifiesto. Muy recomendable.

I.P.P. **75**

¿Quiere ser millonario?

El exitoso concurso ahora en PC

- Compañía: **EIDOS INTERACTIVE**
- Disponible: **PC**
- Género: **INTELIGENCIA**

CPU: Pentium 166 MHz • **RAM:** 16 MB • **HD:** 70 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No



No es el primer juego que encontramos basado en este exitoso programa televisivo, pero sí es el único que disfruta de licencia oficial, y es que Eidos Interactive ha sabido sacar partido de un programa que alcanza cotas muy altas de audiencia y que ahora pretende conseguir adeptos con su versión para PC.
El mundo de los juegos es más complejo de lo que parece y los usuarios de los mismos cada vez somos más exigentes con respecto a los títulos que van viendo la luz. Gráficos espectaculares, sonidos digitales, atmósfera envolvente, son sólo algunas de las cualidades que se le pide a los videojuegos. «¿Quiere ser Millonario?» es un juego creado a imagen y semejanza del programa sobre el que se basa y sin embargo todo esto no es suficiente para ponerse a la cabeza de un largo tren de productos sobre el mismo tema, ya que el argumento sobe el que se apoya, preguntas y respuestas, no es el más atractivo de cara a los jugadores. Este tipo de juegos suele estar dirigido a un público minoritario. De todas formas, el juego, en líneas generales, es correcto, en el aspecto visual y sonoro, y conserva toda la esencia de 50 x 15. Es entretenido y contiene más de mil preguntas, algunas de ellas nada fáciles, pero... ¿es esto suficiente hoy día?

A.L.C. **50**

Manager de Liga 2002

El fútbol bajo control

- Compañía: **CODEMASTERS**
- Disponible: **PSOne**
- Género: **MANAGER**

Uno o dos jugadores • Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock



Desde Codemasters nos llega una nueva versión del manager de fútbol más exitoso para la plataforma de Sony. Con la edición 2002 son muchas las novedades que se aportan y que han hecho que sea tachado por muchos como el mejor manager de fútbol de la historia diseñado para PSOne.
Quienes hayan jugado a la edición anterior verán que los esfuerzos por mejorar el producto en esta nueva entrega han sido numerosos. Una de las características más atractivas de este título es sin duda su actualizada base de datos, con todos los fichajes y movimientos del mercado hasta la fecha, tanto para liga española como para la inglesa. Cuenta además con la licencia oficial de la liga de fútbol profesional, lo que asegura un desarrollo realista en lo que al sistema de competiciones europeas y nacionales se refiere.
Como en todos los juegos de este tipo, el acabado gráfico no es precisamente uno de sus puntos fuertes.
La posibilidad de manejar las sesiones preparatorias, fichajes, economía y demás aspectos relacionados con la gestión de un equipo de fútbol aumentan la jugabilidad de un título que de por sí la tiene alta. Si a todo ello le unimos una IA mejorada sensiblemente con respecto a su antecesor, el resultado es un estupendo juego de gestión que nos permitirá ponernos en la piel de un presidente, un entrenador o un secretario técnico, de cualquier equipo de fútbol.

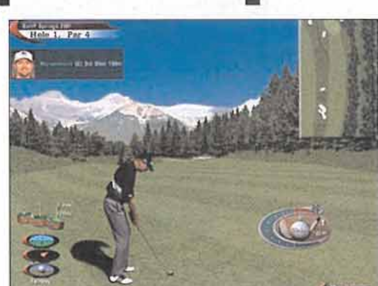
P.L.L. **70**

Links Championship Edition

Completo y realista

- Compañía: **MICROSOFT**
- Disponible: **PC**
- Género: **SIMULADOR DEPORTIVO**

CPU: Pentium II 266 MHz • **RAM:** 48 MB • **HD:** 250 MB • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** Sí (TCP/IP)



Si alguien no conoce una saga que, bajo el nombre de «Links», año tras año nos muestra el complejo mundo del golf en el ordenador, no sabe lo que se está perdiendo. Y es que desde sus inicios Microsoft pareció tomarse muy en serio intentar simular el golf con todos sus parámetros de juego.
¿Te acuerdas de «Links 2001»? Esta fue la última versión que apareció en el mercado de este simulador de golf. Pues bien, ahora en este «Links Championship Edition» se incluye «Links 2001», más cuatro nuevos campos, más otros cuatro campos correspondientes a «Links Expansion Pack vol.1». Está claro que poco podemos comentar sobre avances tecnológicos, con respecto a su motor gráfico, sonidos y demás parámetros de desarrollo, puesto que los análisis en este caso se deben centrar en el conjunto de esta edición y no en la versión «Links 2001», que en su momento tuvo su correspondiente punto de mira.
Lo que nos preguntamos es ¿por qué una edición especial recopilatoria y no una nueva versión con sustanciosas mejoras? Estamos de acuerdo en que el golf no es un deporte con muchos seguidores en nuestro país, pero sí existen los suficientes como para continuar aumentando las entregas de la mejor saga que se ha hecho nunca dedicada al golf. Esperaremos.

P.L.L. **70**

NOTA IMPORTANTE:

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis mandarnos una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A. MICROMANÍA C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. También podéis mandarnos un e-mail: *codigosecreto.micromania@hobbypress.es*

PC

Codename: Outbreak

Conseguir más energía: Sacar la consola y escribir "xenux". Así, añadiremos a cada cadáver jeringuillas para aumentar un 10% la energía. Cada uno puede acumular 2 ó 3 jeringuillas, pero se puede repetir el truco tanto como se quiera.



PC

New York Race

Escribir como nombre del jugador los siguientes códigos:

Código	Resultado
NIKITA	Conseguir coches Bonus.
BIGWOLF	Conseguir todos los coches del modo principiante
OELITA	Conseguir todos los coches del modo Profesional
POOLWOOL	Conseguir todos los coches del modo experto
YXINYEDO	Abrir todos los circuitos
SHALEA	Energía infinita

PC

Rally Championship Xtreme



Para tener todos los coches y circuitos disponibles en el juego escribir "cheating homer" en el menú principal.



PC

Return to Castle Wolfenstein

Para activar los trucos
-Crear una copia del icono de escritorio del juego
-Con el botón derecho del ratón, pulsar sobre el mismo y seleccionar "propiedades"
-En el campo "destino", añadir al final (fuera de las comillas): +set sv_cheats 1
-Pulsar OK.
-Arrancar el juego usando este nuevo icono.

Dentro del juego, teclear los siguientes códigos en la consola:

Código	Resultado
/god	Modo Dios
/notarget	Los enemigos no atacan
/noclip	Sin Clipping
/give all	Todas las armas y munición al máximo
/give armor	Conseguir armadura
/give health	Conseguir energía
/kill	Suicidarse

Nota: *Si este método no funciona, aquí os ofrecemos un sistema alternativo*
-Añadir "+set sv_cheats 1" en el "destino" del icono, como se menciona antes.
-Crear un fichero vacío llamado "user.cfg" en la carpeta "Main", dentro de la carpeta del juego.
-Escribir en el fichero recién creado: set sv_cheats 1.
-Introducir los códigos marcados.



PC

Empire Earth



Pulsar "Enter" durante el juego y escribir uno de los siguientes códigos. Después hay que volver a pulsar "Enter" para activar los trucos:

my name is methos	Todos los recursos y mapa completo
atm	+1 000 Oro
you said wood	+1 000 Madera
rock&roll	+1 000 Piedra
creatine	+1 000 Hierro
asus drivers	Mapa completo
somebody set up us the bomb	Ganar la partida
ahhhcool	Perder la partida
display cheat	Listar tosos los trucos
the big dig	Perder todos los recursos
boston rent	Perder todo el oro
uh, smoke?	Perder toda la madera
headshot	Quitar objetos del mapa
brainstorm	Construir más rápido

PC

Zoo Tycoon



Para activar los trucos:
-Abrir el fichero config.ztd con Winzip.
-Abrir el fichero Economy.cfg con el bloc de notas de Windows.
-Buscar cZooDooRecyclingAmount y cambiar el número por la cantidad que deseemos. Este será el beneficio que obtengamos en cada reciclaje cada mes. Habitualmente, se realizan entre 8 y 12 por cada mes.
-Buscar también cKeeperCost que debería estar en torno a 800. Éste es el salario de cada cuidador. Si lo reducimos, nuestros gastos se recortarán sensiblemente.
-Si queremos más dinero al comienzo, hay que editar el archivo zoo.con el bloc de notas y encontrar una línea en la que aparezca MSMaxCash. Si lo cambiamos a la cantidad que queramos podemos empezar incluso con un par de millones.

Para conseguir el Triceratops:
-Llamar a una de las atracciones "Cretaceous Corral".

Para conseguir el Unicornio:
-Llamar a una de las atracciones "Xanadu".

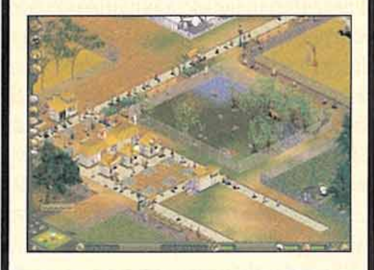
Nota: Al usar el truco de cambiar el nombre a una atracción, hay que asegurarse de que el juego está configurado para que nombre a la atracción de modo automático. Después hay que volver a esta opción y renombrar la atracción como queramos. Si no lo hacemos así el juego se puede colgar.

Conseguir más dinero:
Pulsar Shift+4 (como si quisiéramos escribir el símbolo del dólar: $), para conseguir 10 000 dólares.

Caminos dorados:
Colocar un león, un tigre y un oso en una atracción.

Doblar las donaciones:
Llamar a una de las atracciones "Microsoft".

Zoo en Halloween:
Cambiar al fecha del PC al 31 de Octubre.



PC

Aliens Vs Predator 2





Durante el juego pulsa la tecla "Enter" y teclea "<cheat> " (incluyendo el espacio después de la palabra <cheat>), seguido de uno de los siguientes códigos y pulsando la tecla "Enter" para activar el código correspondiente:

CÓDIGO	RESULTADO
Mpcanthurtme	Modo Dios
Mpschuckit	Añadir armamento y municiones
Mpsmithy	Armadura completa
Mpkohler	Toda la munición
Mpbeamme	Mueve al jugador al principio del nivel
Mpsixthsense	Sin Clipping
Mpicu	Vista en tercera persona
Mptachometer	Mostrar información sobre velocidad
Mpsizeme	Mostrar información del tamaño







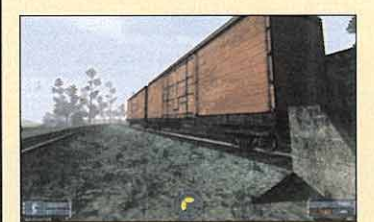


PC

Ghost Recon

Los trucos hay que teclearlos en la consola. Para activar la consola hay que pulsar la tecla Enter en el teclado numérico, y a continuación teclear uno de estos trucos para obtener la ventaja indicada en la columna Resultado:

CÓDIGO	RESULTADO
Superman	Modo Dios
TeamSuperman	Modo Dios para el equipo
Shadow	Invisibilidad
TeamShadow	Invisibilidad de equipo
Ammo	Munición infinita
Refill	Rellenar inventario
Autowin	Ganar la misión
chickenrun	Las granadas se convierten en pollos
God	Serás golpeado desde los cielos.





PC

Blade Runner

Para conseguir dinero infinito en este magnífico juego sigue cuidadosamente estos pasos:

-Empieza el juego en el nivel Fácil.
-Cuando McCoy se detenga justo delante de la tienda de animales (Animales Runciter), reinicia el juego en nivel fácil de nuevo.
-Ahora tendrás dinero infinito. Puedes comprobarlo accediendo a la pantalla del menú y mirando en el lado donde se encuentra el indicador de dinero, estará a infinito.

PC

Battle of Britain

Escribe alguno de los siguientes códigos que enumeramos a continuación para conseguir los resultados que se especifican en la columna de Resultado:

Código	Resultado
sea hawk	Más vida
fastfire	Disparo rápido
byby	Misiles que buscan su objetivo de forma automática
firefest	Lanzallamas de larga distancia
aaa	Torretas aire-aire



PC

Age of Empires 2: Age of Kings

Además de los ya famosos trucos de este juego, puedes iniciar el juego con estas cadenas de texto en la línea de parámetros. Para hacerlo, pulsa en las propiedades del icono de arranque del juego y añade cualquiera de los parámetros al final de la línea en el campo Destino.
Por ejemplo:
C:\Archivos de programa\Age of Empires II\EMPIRES2.EXE 800
(donde 800 es el parámetro)

800: la resolución del juego se queda en 800 x 600 pixels.
1024: la resolución del juego se queda en 1024 x 768 pixels.
1280: La resolución del juego se queda en 1280 x 1024 pixels.
Autompsave: Este comando hace que se salve el juego automáticamente cada 5 minutos (más o menos).
Mfill: Arregla algunos problemas de zonas negras y líneas no deseadas que aparecen con ciertas configuraciones de tarjeta gráfica.
Msync: Arregla un problema que ocurre en ciertas configuraciones de SoundBlaster AWE.
NoMusic: Apaga toda la música.
NormalMouse: Reemplaza el puntero del ratón del juego por el Standard en Windows.
NoSound: Apaga todos los sonidos excepto los de las animaciones.
NoStartup: Se salta todas las secuencias.

BATTLE REALMS

El arte de la guerra

En esta guía asumimos que al principio de la campaña decidiste atacar a los bandidos y defender a los campesinos, es decir, escogiste el camino del Dragón en lugar del de la Serpiente. Las misiones de ambos clanes son muy parecidas y tienen los mismos mapas, así que sólo vamos a dar algunos consejos resumidos para el Clan Serpiente. De todas formas, ten en cuenta que las misiones de este juego se pueden resolver de muchas formas distintas, así que no temas experimentar con otras estrategias. Escoge el nivel de dificultad fácil: así podrás aprender lo básico y familiarizarte con el juego sin demasiados agobios para luego aplicar lo que has aprendido en las misiones que quedan.


Antes de entrar a la base, Kenji y Otomo pueden destruir esta incómoda cofradía de tiradores que hay en el exterior.


Colocando a Kenji y Otomo junto al pozo, entre las dos chozas, se garantiza que no dejarán escapar a ningún campesino.


¿Cómo es que el campesino sigue en el suelo mientras habla con un noble? Será porque aún no le han dicho eso de "¡Mira a tu amo a la cara!"

Nada más empezar ya se nos ofrecen dos elecciones para la primera misión: Misión 1A: Libera la provincia de los mercenarios de Shinja. Misión 1B: Consigue el apoyo de Shinja atacando su fortaleza y derrotándolo. Empezaremos escogiendo la Mision 1A para ir adquiriendo experiencia de combate.

MISIÓN 1A

LIBERAR A LA PROVINCIA

Dirige a Shinja y Otomo a la carrera hacia el este y luego al norte, eliminando enemigos. Mientras tanto, tus campesinos se entrenan para ser lanceros. La base enemiga protegida por colinas. Puedes conquistarla sólo con Kenji y Otomo si usas cuidadosamente sus habilidades y descansas después de cada combate. Luego usa los lanceros para peinar el mapa.

MISIÓN 2

CONSIGUE EL APOYO DE SHINJA

Esta era la misión 1B en la primera encrucijada. Se trata, como ya hemos dicho antes, de conseguir el apoyo de Shinja, atacando su fortaleza y venciéndole. No construyas la cabaña en la zona de partida, ve al norte, donde hay unos campos de arroz más amplios. Pon a los campesinos a trabajar, pero no esperes mucho y haz que Kenji y Otomo sigan hacia el norte, justo hacia el centro de la base enemiga. Síguelos cuidadosamente para sacar el máximo partido a sus habilidades y destruye a toda la oposición. Luego dedícate a matar campesinos para evitar que entrenen.
En cuanto tengas a cuatro lanceros ayudando a Kenji y Otomo a exterminar campesinos, manda a los dos héroes a destruir la fortaleza. Cuando salga Shinja, atácale con todo lo que tengas y terminarás la misión. Hay tres posibles rutas para llegar al lago del cisne, y tienes que elegir entre una de ellas:
Misión 3A: Los hombres del clan del lobo han expulsado a los granjeros locales. Ponlos en fuga para abrir el camino hacia el norte y encontrarte con las Geishas (esta misión proporciona a la heroína arquera Arah, para todo lo que queda de campaña).
Misión 3B: La ciudad de la rivera está asediada y sirve de centro de comercio para los clanes del lobo y el loto; es la ruta más directa al lago del cisne, pero quizá también la más peligrosa (esta misión proporciona al héroe jinete Garrin para la campaña).
Misión 3C: Los hechiceros han esclavizado a los campesinos de esta comarca. Derrota al clan del loto para liberarlos y abrir el camino hacia el lago del cisne.
Nuestra sugerencia es que cojas la misión 3B. En teoría es la más difícil, pero en realidad resulta ser la más sencilla.

MISIÓN 3B

LA CIUDAD DE LORD GARRIN

Avanza hacia el oeste. Tras la escena intermedia, ve al norte y mata a los hombres del clan loto. Tras la escena intermedia, pon a los campesinos a trabajar y a entrenarse para ser lanceros. Mientras, ve con tus héroes a la fortaleza que está junto al pueblo para liberar al señor Garrin, y desde allí directamente a la base del clan del lobo, al sureste. Manda allí los lanceros que produzcas para acelerar su destrucción. En la campaña de la serpiente tendrás que matar a Garrin.

> Una atalaya sin defensores es muy fácil de destruir, porque no puede disparar a los enemigos que traban combate cuerpo a cuerpo con ella

MISIÓN 4

EL LAGO DEL CISNE

Simplemente ve al norte y derrota a las oleadas de enemigos una tras otra. Aprovecha para descansar entre oleada y oleada y usa a las geishas para curar a tus héroes.

MISIÓN 5

LIBERAR EL POBLADO DE LOS HECHICEROS

Esta misión es la tercera opción que se nos ofrecía en la encrucijada anterior, esto es, la 3C. Nada más empezar, manda a los dos campesinos iniciales, a Kenji, a Otomo y a un guerrero dragón por la carretera principal hasta el gran lago que hay al norte, junto a unos extensos campos de arroz. Destruye el asentamiento del norte mientras los campesinos contruyen allí la base. Simultáneamente, deberás haber mandado a Shinja y a un guerrero dragón al campo de arroz que hay al este del punto de salida, donde deben destruir una choza. Cuando hayan cumplido esa misión, que vuelvan a la base principal. Luego ve al este desde donde está tu base (con las unidades iniciales y un par de geishas) y empieza a avanzar mientras entrenas lanceros. Manda ayuda a los héroes en cuanto los lanceros hayan rechazado el primer ataque a tu base.
Si estás jugando la campaña de la serpiente, la quinta misión será la 3A en vez de la 3B.
En dicha misión, lleva a tus unidades iniciales al oeste. Obtendrás un nuevo héroe, un pozo y algunas chozas. Luego ve rápidamente al campo de arroz del extremo noroeste y destruye el asentamiento. La máquina se quedará confundida con esa jugada. Manda campesinos a los otros campos de arroz del mapa (pero no pases por el centro ni por el noreste, el enemigo tiene poblados ahí) y construye en cada uno una choza y una taberna. Pon un par de campesinos a recolectar en cada campo y luego asigna el punto de salida de las chozas a la taberna. Construye también un establo para proporcionar caballos a tus espadachines. Ataca primero al noreste y luego reúne a tus tropas en el centro. Termina peinando el mapa para localizar edificios y unidades dispersas.

MISIÓN 6

LA GUARIDA DE LA SERPIENTE

Comienza dirigiéndote al norte, y haz que tu campesino construya la cabaña inicial junto al río y aprovecha el gran campo de arroz que hay allí mientras tus unidades iniciales despachan a las tropas del Loto que hay en la zona. No destruyas la choza ene-


Esta es la primera vez que aparece el ninja misterioso. Sin embargo, Kenji parece conocerlo bien. ¿Adivinas por qué?


Cuando no sepas dónde están los edificos del enemigo, sigue a uno de sus campesinos sin atacarle. Te llevará hasta ellos.

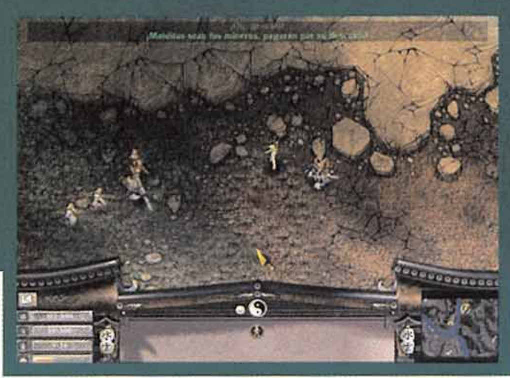

Tienes que mandar rápido a tus unidades contra los enemigos con ataques a distancia, para evitar la lluvia de proyectiles sobre la infantería.



Cuidado cuando ataques el poblado del Loto en el Este, es necesario que dejes algunas tropas protegiendo las atalayas de tu base.



Éste es el campamento principal del Clan del Lobo. No dejes de visitar los bosquecillos que hay al Oeste, tienen unas chozas escondidas.



Mata con rapidez a los tres lanzadores de brea y la druida Gaihla se unirá a ti para el resto de la campaña. Una ayuda muy valiosa.

miga que hay al Oeste, deja a una unidad en modo pasivo vigilándola y haz que ataque a los campesinos que vaya produciendo (el ordenador llega un momento que se da cuenta de lo que estás haciendo y deja de producir campesinos en esa choza, pero ganaras buenos puntos de yang con este truco).

Cuando hayas afianzado tu posición, prepárate para pasar a la ofensiva. Pon a tus tres héroes y a un Samurai en un grupo. Acompáñalos de otro grupo de cuatro Geishas y de otro grupo formado por unos doce químicos. Asegúrate de haber adquirido la mejora del arte del masaje para las geishas y todas las mejoras de los químicos, en concreto la de daño aumentado y área de efecto. Pon el punto de salida de la choza de campesinos de manera que se vayan entrenando para ser samurais.

Ahora avanza en el sentido de las agujas del reloj por el mapa, visitando los campos de arroz y aniquilando al enemigo. El grupo de héroes y el samurai deben ir al frente para trabar combate con las unidades enemigas mientras que los químicos las bombardean. Las geishas se ocupan de curar a los héroes, evitando el combate. Cuando pases por el campo de arroz del Este, cruza la colina hacia el extremo Este, el clan del lobo tiene un pozo y chozas allí. Cuando estés destruyendo la base del sur, no olvides inspeccionar el bosque que queda al Oeste. En esta misión es muy importante que no dejes escapar a ningún campesino y que te asegures de que no te dejas ninguna choza atrás, ya que intentarán reconstruir la base en cuanto te des la vuelta.

Al acabar, nuevamente tendrás que escoger entre tres opciones:

Misión 7A: Ataca por el flanco al clan del lobo para sorprenderlos, aprovechando el terreno pantanoso y los espesos bosques.

Misión 7B: El clan del lobo se ha retirado y se esconde en sus antiguas minas de pizarra. Destruye las minas para interrumpir su suministro de material para armaduras.

Mision 7C: Esos intrigantes hombres del clan loto planean algo. Descubre el secreto de la provincia y derrótalos antes de que puedan escapar a su fortaleza de la meseta Norte.

Nuestra sugerencia es que se escoja la opción B. Eso de que "a enemigo que huye, puente de plata" es un camelo.

MISIÓN 7B

DESTRUIR LAS MINAS

Bien, esta misión es diferente de las otras en el sentido de que no hay que aniquilar a todos los enemigos, tan sólo unas minas y un túmulo. Es bastante difícil, así que prepárate. Examina el mapa: el clan del lobo está instalado al Este. Lo primero que tienes que hacer es ir al Noroeste para destruir una solitaria cabaña que hay junto a un pequeño campo de arroz. Ya sabes que si no se destruyen estas cosas pronto, luego puedes arrepentirte. Cuando hayas acabado con esa solitaria choza, manda a los campesinos a construir una choza en los campos de arroz que hay al Este, al otro lado del río. Tus tropas iniciales también tienen que ir allí, pero antes pásate por el bosquecillo que queda un poco más al Norte, porque hay un encuentro especial con una druida y tres lanzadores de brea. Mata a los lanzadores de brea antes de que se retiren (procura trabar combate con los tres a la vez, usando a los dos héroes y al samurai y manda a los héroes por delante para que el samurai no encaje los primeros disparos) y la druida se unirá a ti. Se llama Gahila y puede curar a todas las unidades que la rodean, así que es muy valiosa. A diferencia de las geishas, se tira de cabeza al combate en cuanto tiene ocasión. No pelea mal, pero es mejor dejarla descansando para que haga sus curaciones (usa el modo pasivo). Bien, una vez la duida se ha unido a ti, ve al campamento que están montando los campesinos, pero hazlo por el vado que utilizaron ellos, el que está más al Norte del río. Una vez llegado al campamento, construye una atalaya con una geisha y lanceros hasta que llegue el primer el primer ataque. Una vez rechazado, forma una expedición de ataque y destruye rápidamente las tres minas, empezando por la que queda al Este de la base. Luego ve a la esquina Noreste del mapa y destruye el túmulo. No tiene que importarte que destruyan tu base.

Si estas jugando la campaña de la Serpiente, hazlo todo igual (menos lo de la druida hasta montar la base. Lleva a las unidades iniciales y a una geisha a destruir las dos primeras minas (empezando por la del Este). Mientras, en la base tienes que estar construyendo saqueadores que irán a por la tercera mina y el túmulo. No hace falta que destruyas del todo la tercera mina, préndele fuego y sal corriendo a por el túmulo en cuanto aparezcan enemigos.





Fíjate en los minimapas de estas capturas para saber dónde tiene el Clan del Lobo escondidas sus minas y su túmulo sagrado. Si sabes dónde están de antemano, te será mucho más fácil destruirlas con rapidez. Pero cuidado, porque la primera de ellas está protegida por el formidable Lord Shale.





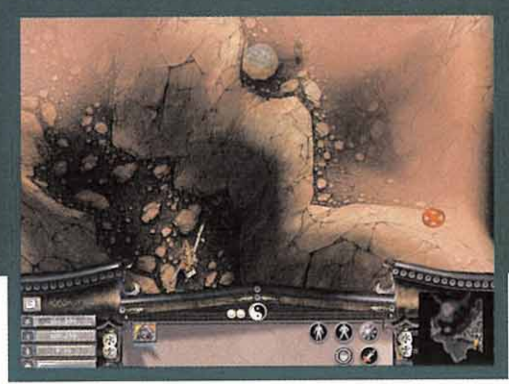
MISIÓN 8

EL ENCUENTRO CON EL DRAGÓN

Lleva tus tropas a la carrera hacia el Sureste (mata a los enemigos que encuentres) hasta que se active la secuencia intermedia. Luego tendrás que subir por un tortuoso camino de montaña.



Empiezan a surgir las diferencias de criterio: Shinja no quiere saber nada de antiguas reliquias, él lo que quiere es restablecer el poder del clan.



Usa voluntarios para cruzar el desfiladero a la carrera y así ir activando las múltiples emboscadas con roca rodante que te han preparado.



En muchas misiones tendremos que combinar la creación de tropas en nuestra base, con las batallas en las bases enemigas.



La fortaleza de Shinja se defiende con flechas, pero los arqueros con rango incrementado y flechas de fuego pueden acabar con ella en un momento.

Escoge a un lancero y mándalo en solitario y a la carrera por el camino. En cuanto lo chafe una roca, manda a otro. No te pares a pelear y preocúpate sólo de que corran por la cuesta en dirección Noreste. Con tres o cuatro intentos deberías conseguir activar la secuencia que da fin a la misión.

Si estás jugando la campaña de la Serpiente, el encuentro no será con el dragón sino con el Nigromante. Además encontrarás que la zona está plagada de muertos vivientes, pero el objetivo es el mismo: llegar a la cima (aunque en esta ocasión no hay rocas rodantes que evitar). Puedes avanzar palmo a palmo, curando a tus hombres con las geishas, o bien pegarte una carrera hasta la cima con Shinja mientras tus hombres distraen a los no muertos.

> La geisha del lago del cisne dice: "sólo los más sabios buscan dos veces bajo la misma piedra". Al enemigo le gusta reconstruir su base en sitios por los que ya has pasado



MISIÓN 9:

UN PUEBLO EN APUROS

Manda al lento Kazán corriendo hacia el pequeño lago que hay en el extremo Norte del mapa y a Kenji y el resto de la tropa hacia el Este, donde obtienes campesinos y chozas. Manda a tus tropas y a los campesinos al mismo punto donde has enviado a Kazán. Haz que los campesinos construyan una choza cerca de los campos de arroz y desactiva la producción de campesinos de las chozas del pueblo del Sur.

La base del Loto queda justo al Oeste de donde estás construyendo la tuya. Construye atalayas con geishas lo más cerca posible de la base enemiga y haz que tus unidades hostiguen al amparo del poder curativo de las geishas a las tropas del enemigo. Kazán se ocupará de incendiar los edificios (retira rápidamente a Kazán hacia las atalayas en cuanto vayan a por él). Construye tu primera atalaya pegada al borde Norte del mapa y avanza hacia el Oeste. Construye también una fortaleza para reclutar héroes con los puntos de yang que vas consiguiendo. Recuerda: héroes + geishas = victorias fáciles. Luego construye una choza de alquimista y una fábrica de fuegos artificiales para proporcionar a tus arqueros flechas incendiarias. Así arrasarás más rápidamente la base enemiga sin necesidad de depender de Kazán.

Si estás jugando la campaña de la serpiente, esta misión es muy curiosa. No construyes un poblado, sino que amasas un ejército levantando muertos vivientes con el nigromante. Puedes tener hasta tres espectros y cualquier número de zombis, que se levanta automáticamente, pero fíjate que los zombis no pueden correr y que se pudren poco a poco.

MISIÓN 10

REGRESO A LA GUARIDA DE LA SERPIENTE

Ve con tus tropas iniciales al Norte y arrasa el primer campamento que encuentres. Como lo has pillado pronto, puedes destruirlo sin sufrir bajas, a pesar de que hay dos atalayas. Haz que los campesinos iniciales se sumen al ataque de la primera atalaya y luego construye una cabaña para conseguir más campesinos atacantes. Cuando hayas destruido las chozas, ya sólo tienes que preocuparte del clan del loto. Corre al Oeste, cruza el río, y monta la base junto al campo de arroz que queda al Sur. Ahí tienes de todo: agua, arroz y caballos. Empieza por construir unos baños, un campo de tiro y unos establos para procurarte los caballos. Levanta también una o dos atalayas con geishas. La batalla de antes te habrá proporcionado puntos yang, úsalos para mejorar a los arqueros (intenta adquirir sus dos mejoras cuanto antes). Recibirás pronto un ataque del clan del Loto, usa a los campesinos como carne de cañón mientras los arqueros acribillan al enemigo a flechazos. Fortalece tu posición y construye todo lo necesario para conseguir la fortaleza. Puedes empezar a atacar cuando tengas a Gaihla entre tus filas. Luego invoca a Garrin y déjalo defendiendo la base e invocando caballos ►

¿Serpiente o Dragón?



En el modo campaña de «Battle Realms» tendrás que escoger entre jugar con las tropas del clan Dragón o las del clan Serpiente. En realidad no hay muchas diferencias de base entre unas y otras.

Espadachín/lancero, arquero/ballestero, bandido/guerrero dragón, químico/mosquetero cañonero/cañonero de barril de pólvora, samurai/ronin... todas las unidades tienen su análogo en el otro clan. La única excepción a esta lista de analogías es el saqueador y el guerrero kabuki, que no tienen nada que ver uno con otro, y que podríamos considerar algo así como las unidades especiales de cada una de las dos civilizaciones.

La diferencia principal entre ambos clanes está en las técnicas que se pueden comprar en los distintos edificios y el equipo de batalla que las unidades pueden adquirir. Por ejemplo, las geishas del clan Serpiente pueden adquirir un equipo de batalla que repone la salud a los aliados con cada golpe que asestan, mientras que las del clan Dragón adquieren un escudo que daña a los enemigos que las atacan. Son pequeños matices, pero te obligarán a modificar tus tácticas a la hora de entrar en combate.



Lo primero es llevar a las tropas al Este para reunirse con los campesinos del pueblo y empezar a producir recursos con los que obtener tropas.



Aquí tenemos a Shinja usando su habilidad de intimidar contra nosotros, pero de poco le va aservir si no tiene tropas que le apoyen.

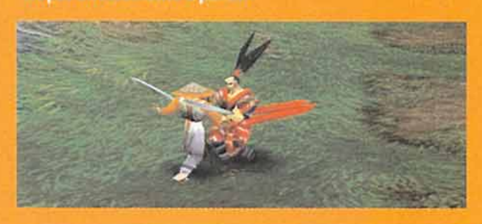


¡Adelante, adelante, adelante! Tendrás que usar hasta a los campesinos para conquistar el poblado de la Serpiente al principio de la misión.

A LA CAZA DEL CAMPESINO

Después de eliminar a los defensores y las atalayas de una base, querrás destruir los edificios (en especial las chozas). El problema es que mientras atacas a los edificios, las chozas producirán campesinos que intentarán ir a entrenar o a reconstruir su base en otro lugar del mapa. Para evitar que los campesinos escapen, lo que tienes que hacer es no dar ordenes de ataque directas. Así tus unidades escogerán sus blancos automáticamente según su criterio, que consiste en atacar primero a las unidades que vean y luego a los edificios. Si cometes el error de darles una orden de ataque contra un edificio, ignorarán a los campesinos que surjan de las chozas hasta que no hayan acabado de destruir el edificio.

Si acabas de destruir a la que creías la última de las bases enemigas y la misión no acaba, salva la partida y despercdiga a tus tropas por todo el mapa. Haz clic en diversos puntos del mini mapa mientras aprietas la tecla shift para definir rutas en zigzag. Fíjate bien, a veces en el mini-mapa se muestra el paso de patrullas enemigas cuando pasan por el bosque y asustan a los pájaros. Si encuentras un foco de resistencia fuerte, carga la partida y manda a tus tropas directamente a por él.



para las unidades que vayas entrenando. No olvides hacer algunos lanceros, Garrin no puede luchar solo contra las incursiones de los enemigos. Tu siguiente objetivo de construcción es la choza de alquimista y la fábrica de fuegos artificiales (los arqueros con flechas incendiarias te vendrán muy bien).
Cuando hayas acabado con la base del Loto ve con los arqueros al Noreste de la base de la Serpiente que destruiste al principio. Gracias a la longitud de disparo incrementada, puedes destruir la fortaleza de Shinja sin que te pueda devolver los disparos. Mata a Shinja y habrás acabado con éxito la misión.
Si juegas la campaña de la Serpiente, abandona la base inicial y haz un ataque rápido con las tropas que tengas a la base del Dragón en el Sur.
Shinja y el nigromante llegarán como refuerzo para ayudarte cuando las tropas de Otomo te ataquen. Cuando estés preparado, recorre los campos de arroz en el sentido contrario a las agujas del reloj y habrás ganado. Ahora, como de costumbre, hay que escoger entre dos opciones bien distintas, que son:
Misión 11A: Enfréntate a los ninjas mercenarios y obtén sus servicios antes de enfrentarte al clan del Loto (te permite disponer de la tecnología correspondiente a los ninjas).
Misión 11B: Restablece el contacto con los monjes y consigue su apoyo para eliminar la amenaza que supone el clan del Loto (te proporciona la tecnología necesaria para disponer de monjes).
Vamos a escoger la opción A, porque la misión se puede resolver con rapidez. Si estás jugando la campaña de la serpiente, la misión 11B es más rápida de resolver, ya que sólo tienes que destruir un templo con las unidades con las que inicias la misión.

Siempre que puedas, descansa después de cada combate para recuperar salud y energía. Usa a las geishas para subir la salud al cien por cien

MISIÓN 11A

ENFRÉNTATE A LOS NINJA

Sólo tienes que ir en línea recta hacia el Oeste desde el centro del mapa, aproximadamente. Destruye el monumento y habrás ganado.
Al viajar cuida de no abusar de la carrera, porque en los combates con los ninjas necesitarás que tus héroes estén descansados. Cuando llegues al monumento, haz que Kazan lo ataque con una orden directa para que no se distraiga mientras los otros traban combate con los ninja que van para defenderlo.
En la campaña de la serpiente puedes destruir el monumento para obtener algunos ninja de refuerzo, pero luego tendrás que destruir la base del lobo al Norte. Haz pronto un establo para reclamar los caballos antes de que lo hagan ellos.

MISIÓN 12

LA GRAN BATALLA

Esta misión es larga, pesada y difícil, así que prepárate. El clan del Loto tiene tres bases, (en el Norte, Oeste y Este). Olvídate de intentar un ataque relámpago a alguna de ellas con las unidades iniciales, están bien defendidas y tienen abundantes atalayas. Ve al Norte y construye la cabaña junto al río para empezar a producir campesinos y recolectar. No obstante, aquí no es donde vas a montar la base, sino en los campos del Sur.
Si la montas en el Norte, el enemigo usará los bosques para acercarse sin ser visto. Conviene permanecer tranquilo, ya que hay mucho tiempo aún para construir antes del primer ataque.
Recolecta lo suficiente para empezar a montar la base, y desactiva la producción de campesinos en la cabaña del Norte en cuanto tengas una situada en el Sur. Los caballos que entrenes resérvalos para la futura expedición de ataque, porque los vas a necesitar.
En cuanto a tropas, compra principalmente arqueros o químicos, y construye atalayas a voluntad.
Durante esta fase de defensa ganarás mucho yang. Gasta los primeros puntos en reclutar héroes y en mejorar a los arqueros o los químicos.
Espera a llegar al máximo de población y a tener todas las mejoras antes de montar la expedición de ataque. Se compone de tres grupos (asigna un atajo de teclado a cada uno).
En cabeza irán cuatro héroes (Garrin, Gahila, Tao y Kenji), que son los que interceptarán a los enemigos. Detrás va el segundo grupo, compuesto por unas quince unidades de ataque a distancia (puedes incluir a los ninja en este grupo, y también al héroe Kazán). El tercer grupo también va siguiendo al primero, y lo componen cuatro Geishas montadas a caballo. Las geishas se ocuparán de curar a los héroes durante las refriegas. Deja en la base al resto del ejército, con tres o cuatro campesinos recolectando arroz y agua. Deja la producción de campesinos orientada al entrenamiento de tropa. Así, a medida que la expedición pierda unidades durante los combates, se irán for-



Fíjate bien en el minimapa: ahí está la ubicación exacta del monumento de los ninjas. Ve directo a por él y acaba la misión.



Establece tu base en esta orilla del río y prepárate para recibir la primera incursión del clan del loto, que tendrás que rechazar con éxito.



El problema de usar los caballos con los campesinos es que, si matan al campesino, te pueden robar el caballo.



Este es el aspecto que debería tener tu ejército antes empezar a avanzar: héroes al frente y muchas unidades de ataque a distancia detrás.



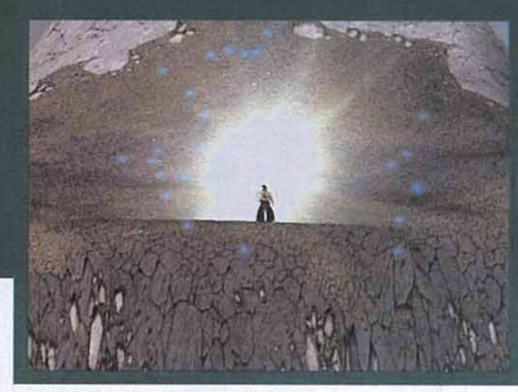
La batalla por la segunda base es la más difícil de la misión. Tendrás que tener suerte y habilidad paa conquistarla temprano.



Usa a los ninja invisibles para darte un paseo por la base enemiga y echar un vistazo a sus defensas. Pero no lo dejes ahí mucho rato.



El Ataque del Dragón debilita o mata a las unidades del enemigo, pero tendrás que rematar a las más resistentes con un ataque convencional.



El final del juego: Kenji aniquila a toda la horda con un cegador ataque al estilo SonGoku que te dejará sin aliento. Espectacular.

mando refuerzos automáticamente. Pon geishas en las atalayas de defensa. Salva la partida antes de salir con la expedición y procede a destruir las bases enemigas una por una. Después de terminar con una base enemiga, repón las bajas sufridas con los refuerzos que se han ido formando. Una última observación: si el clan del Loto gana suficientes puntos de ying, sus impuros adquirirán una habilidad devastadora: crean una especie de cráneos demoníacos que flotan en el aire y que emiten un aura mortal. Si ves que tus hombres empiezan a quejarse y que les rodea una aureola extraña, hazlos retroceder como sea, o acabarán fritos.

Si estás jugando la campaña de la Serpiente, a partir de aquí la única diferencia es que el enemigo es el clan del Lobo en vez del clan del Loto.

MISION 13

MATAR AL JEFE DEL CLAN RIVAL

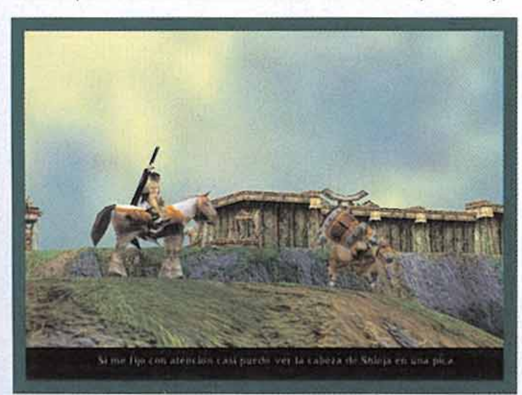
Lo más difícil en esta misión es el principio, el resto va sobre ruedas. El clan del Loto tiene tres bases, como en la misión anterior, pero aquí están dispuestas una detrás de otra. La primera base se puede conquistar haciendo un ataque relámpago con las unidades iniciales. Avanza un poco hacia el Sur y destruye la primera atalaya, cuidando de no usar las unidades de ataque a distancia para que no las dañen. Como a la atalaya no le ha dado tiempo a cargar sus ataques de rayos, tus unidades de combate cuerpo a cuerpo la destruirán. Luego ve al Oeste cruzando por el vado que queda más al sur. Encontrarás dos atalayas, ataca y destruye únicamente a la que está al Sur. Mientras la destruyes, tus campesinos deben construir una choza junto al río y el campo de arroz.

Consigue dos geishas cuanto antes y la técnica de "arte del masaje". Esta zona sur es fácil de destruir, pero la parte central (en lo alto de una colina) es imposible sin las geishas. Ve al bosque del Norte y desde ahí "atrae" a las unidades enemigas lejos de la atalaya usando a Kenji. Cuando las hayas eliminado, ataca a la atalaya y al resto de las edificaciones. A todo esto, tienes que haber estado invirtiendo en lanceros y sus mejoras y construyendo los edificios necesarios para llegar a tener la fortaleza. No te detengas tras conquistar la zona central, ve a la base siguiente: la puedes pillar totalmente desprevenida, aunque la pelea, eso sí, será muy dura.

Con las dos geishas, los héroes iniciales y los refuerzos constantes de lanceros desde casa puedes destruir con cierta rapidez sus chozas de campesinos (Kazan es devastador, haz que el incendio se extienda).

Cuando hayas construido la fortaleza, compra a Tao y a los ninja con los puntos de yang que habrás acumulado. Limpia la zona elevada de la segunda base y puedes considerar esta zona como conquistada. Ahora es el momento de pisar el freno y ponerse a la defensiva.

Al enemigo le queda su base más gorda, y tratará de recuperar el campo de arroz de su segunda base a toda costa. Debes impedírselo. Sólo va a mandar tropas por los vados Norte y Este de la segunda base. Bloquéalos con atalayas y tropas que las protejan. La del Norte no necesita tanta protección como la del Este (que por cierto no hace falta que esté pegada al vado, ya que el enemigo sólo puede pasar por un estrecho desfiladero). Ahora concéntrate en producir samurais. Cuando Zymeth anuncie que "está completo", deja un samurai protegiendo cada atalaya y manda una expedición con el resto de tus tropas al punto en el que lo viste aparecer (en el Noreste). Si quieres, puedes adelantar su aparición enviando un ninja invisible, pero no es aconsejable hasta que no controles la segunda base por completo y hayas taponado los vados. Utiliza la franja de tierra del Norte para alcanzarle. Destruye las atalayas que encuentres por el camino (con suerte deberías pillarlas sin apenas defensores) y concéntrate en atacarle sólo a él para acabar la misión.



Kenji no perdona a Shinja lo que le hizo a Otomo y jura venganza. Uno de los argumentos más clásicos de la historia de los videojuegos.

MISIÓN 14

FINAL

Bueno, esto es casi una mision de bonus. Reune a tus samurais en torno a Kenji y diviertete dando caza a los bichejos de la horda que todavía andan por ahí, dando la lata. Cuando aparezca el jefe de la horda, éste se dirigirá al lugar donde apareció Kenji al principio de la misión. Lo único que tienes ahora que hacer es liquidarlo y disfrutar del final.

G.P.H.

CÓMO USAR LOS MODOS DE LAS UNIDADES

Un concepto muy importante es el del descanso, que tiene mucho que ver con el modo pasivo. Si ves que una de tus unidades está herida (la barra de salud en amarillo o rojo), déjala descansar poniéndola en modo pasivo (tecla O). Si crees que una de tus unidades va a ser derrotada por un enemigo, manda a una unidad fresca a atacar a su oponente para poder retirarla y ponerla a descansar. En «Battle Realms» es difícil separarse de un enemigo sin la ayuda de otra unidad. La excepción a esta regla es durante el ataque a las atalayas. Si una unidad está atacando cuerpo a cuerpo a una atalaya y necesita descansar (esto ocurre a menudo durante el ataque a las atalayas del clan del Loto), no la hagas retorceder, porque el ocupante de la atalaya le disparará. Activa directamente el modo pasivo mientras la unidad está pegada a la atalaya. Pero cuidado, porque una unidad en modo pasivo se defenderá de un ataque cuerpo a cuerpo, pero no reaccionará de ninguna manera ante un ataque a distancia, se dejará acribillar sin huir ni contraatacar.

El modo Guardia sirve para que una unidad siga a otra. Si tienes que viajar largas distancias y necesitas que un grupo vaya detrás de otro, usa el modo guardia para no tener que estar dando las ordenes de movimiento por duplicado.

Otro uso importante del modo guardia es para evitar que un grupo de unidades se desperdigue por el mapa persiguiendo al primer enemigo que ve. Selecciona al grupo, pulsa G, y haz clic en el suelo. De esta forma, si el grupo ve aproximarse a un enemigo, no se alejará demasiado de la zona para atacarle. Si no quieres que el grupo cruce una zona clave (como un vado que tiene una atalaya enemiga al otro lado), asigna el lugar de guardia bien alejado de la zona limítrofe, porque el punto señalado como guardia se interpreta de forma muy amplia por la combativa inteligencia artificial de tus unidades.



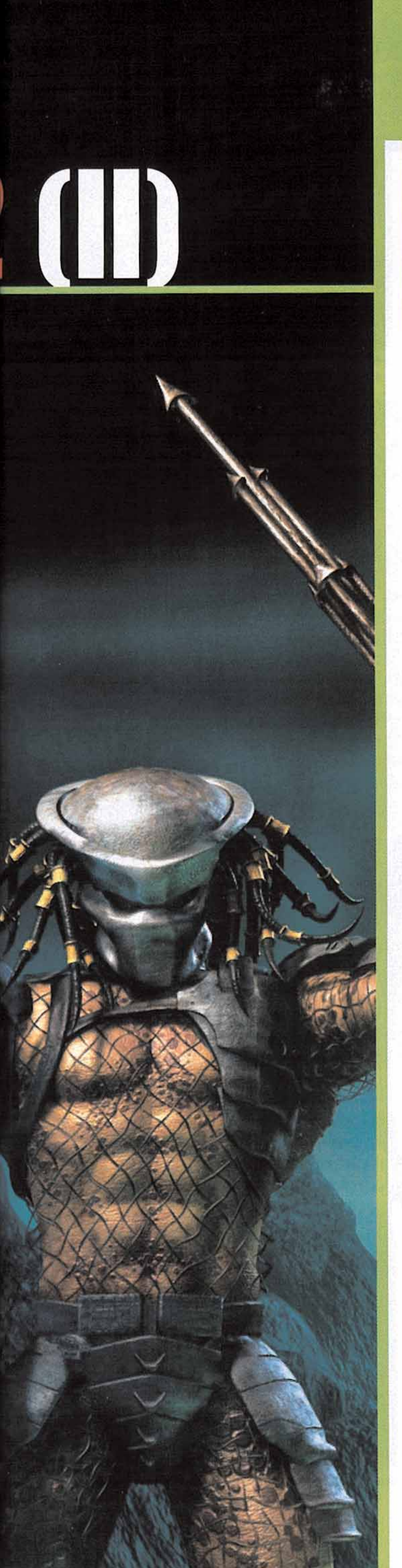
Usa el modo mantener posición para asegurarte de que una unidad dual (como el samurai, el bandido, o el guerrero dragón, por ejemplo) utilizará el ataque a distancia siempre que pueda antes que el ataque cuerpo a cuerpo. Lo malo de hacer esto es que no perseguirá al enemigo si éste huye.

Úsalo también cuando tengas problemas para evitar que las unidades vuelvan corriendo a la batalla de la que acabas de retirarlas (insistimos una vez más en que nuestras unidades siempre harán todo lo posible por entrar en combate).

ALIENS VS PREDATOR 2

El juego de Sierra ofrece, sin duda, una de las experiencias de inmersión más logradas de los últimos tiempos. Para concluir con la guía que iniciamos hace un mes, ofrecemos, ahora, la solución para las misiones más complicadas de las dos especies restantes (los Aliens y el Depredador), así como un repaso a sus armas y algunos consejos útiles.

Extraterrestres a la caza





En la imagen se pueden ver los restos de la lanzadera que ha sido asaltada por el Depredador, el personaje que posee las armas más sofisticadas.



La visión electromagnética del Depredador será vital para localizar Aliens en las laberínticas grutas del planeta.

Esta guía está dividida en tres partes. En la primera explicamos la forma de concluir las misiones más complicadas de las campañas del Depredador y del Alien. Además, ofrecemos una serie de consejos generales, muy útiles, para cada una de las razas del juego. Por último, ofrecemos información detallada sobre las armas de las que podremos hacer uso con aliens y depredadores.

DEPREDADOR

MISIÓN 5. OLD DEBTS

Al comienzo de la misión 5, el Depredador ha secuestrado una lanzadera humana y la ha hecho estrellarse en el área salvaje que rodea a la base. Por fortuna, el implacable cazador no ha sufrido herida alguna, pero ahora tiene que encontrar un lugar elevado desde el que enviar una señal de socorro a su nave y pedir que vengan en su ayuda. Después de abrir una pequeña valla y atravesar un conducto, habremos llegado a una zona cavernosa plagada de Aliens, por lo que se recomienda encarecidamente el uso de la visión de espectro electromagnético. Al salir de las cuevas será necesario saltar hasta la superficie y penetrar en el pasaje oculto tras la roca en forma de puente, tras lo cual observaremos impotentes cómo el suelo desaparece bajo nuestros pies y caemos a una zona aún más profunda. A poco que avancemos daremos con un gasoducto que habrá que seguir hacia la derecha, hasta llegar a un largo y estrecho puente sobre un pantano. Aproximadamente a media altura del puente nos veremos súbitamente atacados por tres aberraciones xenomórficas mitad Alien mitad Depredador (los científicos humanos han estado haciendo sus deberes) que, por suerte, pueden ser muy debilitadas desde la distancia. El siguiente paso es avanzar hacia el ascensor, activar el suministro energético de emergencia y hackear los circuitos exteriores. Esto nos permitirá ascender hacia la pista de aterrizaje, aunque para que los miembros de nuestro clan nos detecten tendremos que activar la antena principal en el interior de la instalación humana. A continuación, la pista será asaltada por un Pretoriano Alien, acompañado de una bandada de Drones a los que habrá que demostrar quién manda en el planeta.
Entonces habrá un breve combate aéreo y la puerta del recinto quedará destrozada. En el exterior nos encontraremos con un sirviente que nos ofrecerá un letal disco volador y nos mostrará el camino hacia el interior de la Madriguera. Tras atravesar dos puertas, la misión habrá concluido.

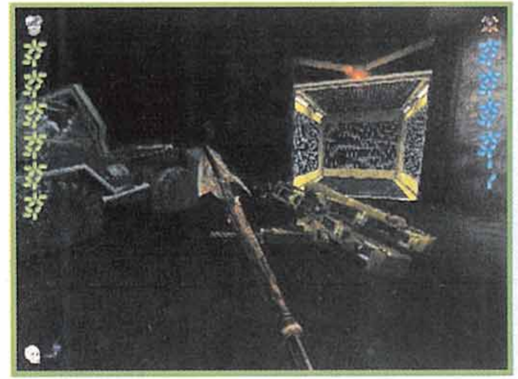
MISIÓN 6. NEW TARGET

Aunque el Depredador podía haber escapado con su gente, decide bajar a las profundidades de la excavación arqueológica para recuperar la preciada máscara que el General Rykov le arrebató durante su secuestro. Lo primero que tendremos que hacer será acabar con los dos humanos de mantenimiento, abrir la puerta que custodian y descender al piso inferior para hackear los circuitos de seguridad que mantienen cerrada la puerta superior (justo enfrente de la primera).
En la nueva sección, habrá que abrirse paso hasta encontrar una trampilla subterránea que nos dará acceso a un amplio vestíbulo. Las ametralladoras automatizadas pueden ser silenciadas haciendo uso de las cajas cercanas o, mejor aún, desde la distancia. El siguiente paso será usar el ascensor y activar la cadena de carga, tras lo cual podremos dejarnos caer por el nuevo agujero hacia la Madriguera.
Este es un sitio peligroso, plagado de Aliens y de Sintéticos (cyborgs de combate creados por los humanos). Sea como sea, ►

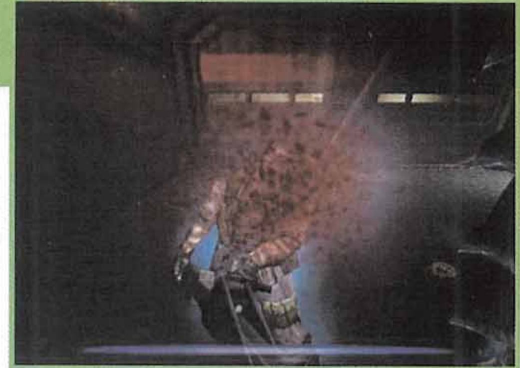
En la pista de aterrizaje nos espera la auténtica batalla final: dos Depredadores que intentarán darnos caza en superioridad numérica, prueba inequívoca del temor que les inspiramos los Aliens



El suelo se viene abajo tras un inesperado temblor de tierra, ya podemos empezar a prepararnos porque lo que nos espera abajo...



Por suerte, este ascensor nos hará recobrar toda la altura perdida con la caída anterior, por causa del derrumbamiento del piso.



El ataque con la cola es ideal para dejar a los guardias a nuestra merced y extraer su flujo vital de un mordisco.



En ocasiones no merece la pena tratar de llevar a cabo un mordisco, ya que podemos morir en el intento.

Cualquiera de estas dos trampillas que se ven en la imagen nos conduce a una zona nueva de la misión.

habrá que avanzar por los amplios pasillos inundados, bombardeando con plasma la segunda torre del funicular para acabar con los humanos allí escondidos. Finalmente encontraremos un profundo pozo por el que habrá que descender cautelosamente hasta encontrar una zona de pasillos, en la que nos encontraremos un gran hueco en el suelo por el que habrá que introducirse para acabar la misión.

La última fase del Depredador (Pursuit) es una sucesión constante de escaramuzas contra los Aliens (incluyendo a la madre), al final de la cual nos espera el mismísimo General Rykov montado en su exoarmadura de combate (la misma bestia que llevamos en la última fase del Marine). Recordad guardar la partida con frecuencia y repostar en la medida de lo posible para recargar vida y energía. Para acabar con Rykov, lo mejor es mantenerse oculto y en constante movimiento, y hacer uso de todo nuestro arsenal a distancia.

ALIEN

MISIÓN 5. ABDUCTION

La misión 5 es bastante sencilla, pero la enorme magnitud del escenario puede complicarla más de la cuenta. Básicamente, el Doctor Eisenberg y sus secuaces han secuestrado a la Emperatriz Alien, y hay que acudir urgentemente a darles caza (al contrario de lo que pensaba el Doctor, los Aliens no aceptan soborno, y pueden reemplazar a una Reina rápidamente mediante una lucha entre aspirantes). Lo primero que hay que hacer es introducirse en la Madriguera evitando los gases nocivos de las plantas que rodean la zona. A continuación hay que acabar con 2 puestos de guardia de Sintéticos que tratan de hacer estallar bombas para taponar las vías de acceso. Lo más urgente es desarticular las bombas a zarpazos, ya que si llegan a estallar habremos fracasado en la misión.

Tendremos que confiar en nuestros camaradas Aliens para entretener a los sintéticos, o hacer uso del ataque de zarpazo para librarnos de alguno rápidamente antes de ir a por la dinamita. Después de un largo camino, llegaremos a un estanque de agua sobre el que pasa un gran tentáculo horizontal que esconde el camino de salida. Un puesto más de Sintéticos y habremos terminado con la misión.

MISIÓN 6. PURSUIT

Continuando con la persecución del corrupto científico, llegaremos a una sala en la que habrá que hacer uso del techo para acabar con dos ametralladoras montadas y un soldado de contención. Un poco más adelante, una trampilla en el suelo nos dará acceso al consiguiente conducto de ventilación, tras el cual habrá que acabar con algunos soldados y romper un panel que controla las armas automáticas. A continuación bajaremos a la zona compuesta por amplios pasillos y puertas para los APC, donde también podremos librarnos de las incómodas ametralladoras destruyendo los correspondientes paneles. Una nueva reja, esta vez justo encima de una entrada, nos conducirá hacia un pasillo en cuyo extremo encontraremos un gran hueco terminado en un enorme ventilador dorado. No temáis, pues las aspas giran lentamente y un ataque de zarpazo bastará para superarlo. El área siguiente está plagada de soldados formando una línea de defensa en la que habrá que emplearse a fondo. No olvidéis trepar por las paredes constantemente y situaros enseguida por detrás de las ametralladoras montadas. El siguiente paso será subir al piso de arriba y romper los circuitos de las puertas y las defensas que os vayáis encontrando. El final de la misión llegará al alcanzar la última puerta APC.

MISIÓN 7. FREEDOM

Tras acabar con los guardias cercanos y desbaratar los circuitos, habrá que trepar por el hueco del ascensor y continuar hasta dar con una trampilla en el techo. Tras dejarnos caer en la nueva zona, acabaremos con los guardias y desactivaremos las defensas automáticas de la zona. A cotinuación bajaremos a la sala del generador y destrozaremos el panel encargado de gestionar la puerta de seguridad de vehículos. Un pasillo cercano excavado en la roca nos permitirá acceder a la arena en la que nos enfrentaremos al primer Depredador, que hará acto de presencia con gran estruendo. Como siempre, la rapidez de movimientos y la ferocidad en cuerpo a cuerpo nos darán la ventaja necesaria. El tubo de gas situado en una esquina del techo (iluminado con una luz roja) nos permitirá continuar con nuestro particular peregrinaje hacia los secuestradores de la Emperatriz. Tras abrirnos paso a través de una reja, llegaremos a un amplio hueco vertical por el que circu-

El Depredador ha secuestrado una lanzadera de la compañía y la ha hecho estrellarse en el área que rodea a la base. Por fortuna, el implacable cazador no ha sufrido herida alguna, pero ahora tiene que encontrar un lugar elevado desde el que enviar una señal de socorro a su nave



En las últimas misiones, los humanos han levantado muchas barricadas de contención que tendremos que atravesar con el Alien.



Los sintéticos son cyborgs fuertemente armados a los que no podremos detectar como materia orgánica con el Alien.



Una de las numerosas trampillas por las que deberemos penetrar en busca de los raptores de la Emperatriz Alien.



Los Aliens tiene su propia manera de hackear circuitos y de desactivar los sistemas de vigilancia, como se aprecia en la imagen.


El primer encuentro contra el Depredador. No dejéis que os empale con esa lanza, después de todo nosotros somos Aliens.


Tras derrotar al Depredador, este gasoducto nos conducirá a una nueva sección en la que tendremos que completar nuevos objetivos.

CONSEJOS

Alien

-La principal ventaja del Alien es que, a excepción de la fastidiosa fase larvaria, para él todo es una superficie plana. Al principio uno puede sentirse abrumado por la cantidad de rutas posibles, pero pronto se aprende a inspeccionar las habitaciones en busca de trampillas y huecos por los que escaquearse.

-El mordisco en la cabeza a los humanos es la forma que el Alien utiliza para rellenar su barra de vida. Por desgracia, sólo es practicable a distancias muy cortas, por lo que los asustados y sumisos científicos serán los únicos que nos dejen practicarlo sin riesgos. Es posible intentarlo también contra soldados mal equipados (pistolas y escopetas), y dejar el ataque de zarpazo para los lanzallamas y ametralladoras.

-El Alien es la especie menos sofisticada del juego. Con él no es necesario ni cambiar de arma (su cuerpo está a nuestra disposición en todo momento), ni buscar municiones, ni utilizar complicados artefactos de sabotaje como el soplete o el ordenador. Sus garras son su defensa, su llave y su forma de hackear circuitos.

-Por lo dicho anteriormente y por el hecho de que la historia comienza cronológicamente con la campaña Alien, es una buena idea afrontarla en primer lugar en el modo individual. Así al menos evitaremos la confusión de nombres y situaciones, y desvelaremos el misterio que gira en torno al Dr. Eisenberg.

Depredador

-Aunque suene a broma, el Depredador es el personaje más sutil y refinado del juego. La estrategia más acorde con sus características es avanzar cautelosamente y mantenerse oculto hasta tener una panorámica amplia de los enemigos y decidir qué tipo de arma conviene utilizar.

-En la inmensa mayoría de los casos, el ataque frontal es una táctica muy poco recomendable. A pesar de su robustez, el fuego cruzado de un par de soldados puede dejar al letal cazador agonizante, por lo que en espacios amplios lo mejor es evitar el combate cuerpo a cuerpo como la peste. Contentáos con decapitar a los científicos y recoger los trofeos del resto de enemigos una vez sus cuerpos yazcan en tierra, totalmente inertes.

-Para el Depredador no existen ni la oscuridad ni el temor a posibles enemigos ocultos. Eso sí, habrá que aprovechar las excelentes propiedades de su máscara y cambiar constantemente a la visión más adecuada, por lo que será estrictamente necesario mantener siempre un dedo sobre la tecla V.

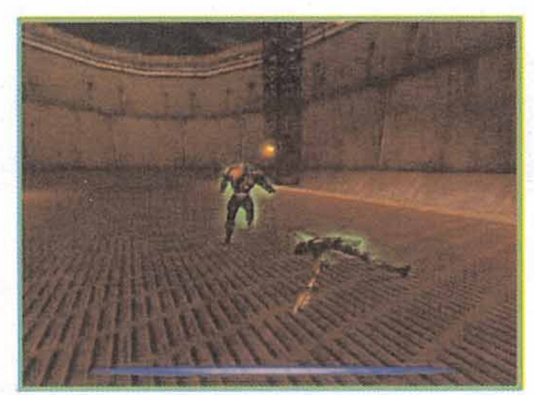
-Las oleadas constantes de Aliens son la auténtica pesadilla del Depredador, y convierten su campaña en la más dura del juego. El Marine puede confiar en su excelente arsenal de armas automáticas, pero el Depredador tiene que conformarse con las poderosas pero lentas armas de plasma. Será requisito indispensable mantenerse alejado de la manada atacante y estar preparado para desenfundar la lanza y despedazar bichos a corta distancia.

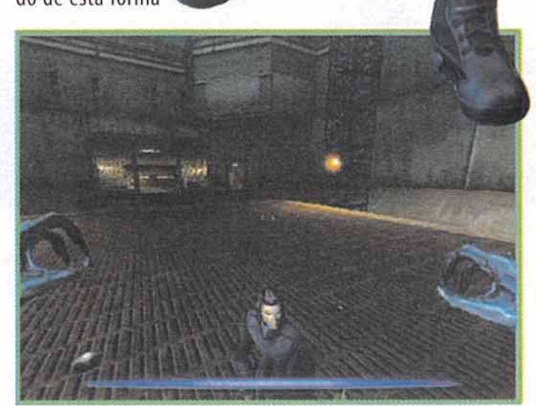
Marine

-A pesar de que a primera vista es sin duda el personaje más vulnerable (en algunas misiones nos sentiremos tan expuestos al peligro que desearemos morir lo antes posible), lo cierto es que una vez hayamos experimentado el juego con las tres especies aprenderemos a valorar la excelente gama de armamento del Marine. Ni el Alien, con su minusvalía en ataques a distancia, ni el Depredador, con su lento y limitado arsenal, pueden compararse al humano en términos de armamento a media distancia. Acabar con oleadas de Drones Aliens es sólo cuestión de buscar un buen punto desde el que abrir fuego con la Smartgun o el Pulse Rifle. Del mismo modo, entrar en una habitación oscura a fuerza de granadas y metralla es una opción no sólo posible, sino altamente recomendable.

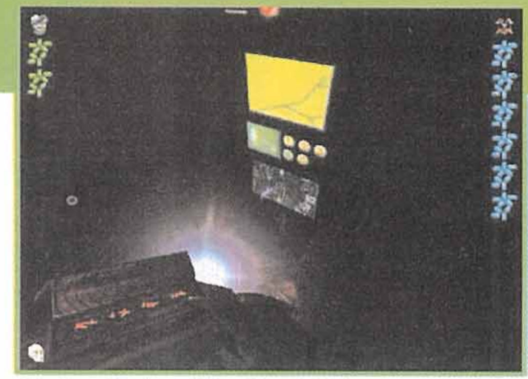
-Además de su inoperancia absoluta en combate cuerpo a cuerpo (ni se os pase por la cabeza usar el cuchillo para algo que no sea liberaros de las redes del Depredador en multijugador), controlar al Marine exige una preocupación constante por encontrar municiones y bengalas. Por suerte, nos toparemos con multitud de cuerpos mutilados a los que arrebatar sus provisiones, y en casi todas las salas de control (en las que es necesario activar algún panel) encontraremos generosas cantidades de balas.

la una plataforma. La mejor forma de trepar por él es usar los raíles de la plataforma, evitando así los disparos cruzados de las ametralladoras. Una vez en el techo, un nuevo conducto nos guiará a la siguiente sección del mapa. Eisenberg está intentando huir con la Emperatriz, algo que no podemos permitir. A partir de aquí hay que aligerar el paso, ya que una excesiva demora conllevaría el fracaso de la misión. Una trampilla en el suelo justo delante de la siguiente puerta APC nos conducirá a una sala de pasillos en los que tendremos que acabar con los diversos paneles que gestionan la pista de aterrizaje, evitando de esta forma la fuga de Eisenberg. Tras romper el último panel, retrocederemos y saldremos al exterior. Allí nos espera la auténtica batalla final: dos Depredadores que intentarán darnos caza en superiodidad numérica, prueba inequívoca del temor que inspiramos. Uno de ellos se mantiene en la lejanía intentando poner fin a nuestra evolución con ráfagas de plasma, lo que hará necesaria una constante movilidad. Cuando hayamos logrado reducirlos a viscosas entrañas verduzcas habrá que atra- ►


El combate más duro de la campaña Alien: Dos Depredadores buscando vengar a su compañero muerto. Será muy difícil derrotarles...


El miserable Doctor Eisenberg trata de frenar nuestra imparable carrera hacia la perfección evolutiva.


La visión calorífica hace resaltar de este modo a los seres humanos. Estos dos caerán rápidamente en nuestras garras.


Al igual que el Marine y el Alien, el Depredador tiene que hackear circuitos informáticos a fin de abrir puertas cerradas.


Cambiar constantemente de tipo de visión es un requisito indispensable en la campaña del Depredador.


Ya en la Madriguera, tendremos que atravesar esta zona estancada en la que no podremos camuflarnos.

vesar un último conducto, matar un último guardia humano y desactivar un último panel (el de los focos de la pista de aterrizaje). Todo lo que quedará entonces será hacer acto de presencia en la pista exterior y acabar con el desquiciado Doctor Eisenberg, que intentará reducirnos con su humilde escopeta. Una sencilla caricia bastará para poner fin a su absurdo plan y liberar a la sufrida Emperatriz Alien.

ARMAS

DEPREDADOR

-Cuchillas de muñeca: el arma básica del Depredador. El ataque estándar es una sucesión de golpes poderosos a distancia corta. Si mantenemos el botón secundario, el Depredador efectuará un ataque de impulso capaz de acabar con varios enemigos de una vez, aunque su imprecisión no lo hace muy recomendable contra guardias decentemente armados. Permite decapitar enemigos, aunque no de forma tan efectiva como la lanza.

-Lanza a dos manos: el arma perfecta para decapitar humanos y coleccionar trofeos. Puede atravesar el acero y hace papilla a los Aliens sin ningún esfuerzo. El ataque principal es un golpeo horizontal, y el secundario vertical, sin ninguna diferencia apreciable entre ambos golpes.

-Pistola de plasma: un excelente arma a distancia, aunque con un considerable consumo energético. Su única debilidad es la incapacidad de encadenar disparos seguidos, que puede ser fatal al hacer frente a grupos numerosos de Aliens sedientos de sangre. La función secundaria es un disparo en parábola de arriba hacia abajo que resulta útil para limpiar zonas contiguas.

-Speargun: un rifle de dardos de gran efectividad contra todo tipo de humanos (en especial al combinarlo con el zoom del Depredador), con los que acabará de un solo disparo. Su único inconveniente es que la munición es escasa y hay que recoger los proyectiles utilizados. No tiene función secundaria.

-Cañón de plasma: una de las armas con mayor alcance de todo el juego, aunque por desgracia conlleva un alto consumo energético. Al combinarla con los distintos tipos de visión, introducirá un localizador de objetivo automático que se centrará en el enemigo más cercano, lo que la convierte en absolutamente letal si no hemos sido detectados previamente.

-Lanzador de redes: tiene la capacidad de apresar a varios enemigos de una sola vez, pero los Aliens se librarán de él rápidamente con sus garras, dejándonos sólo unos segundos para acabar con ellos. Interesante para hacer frente a grupos reducidos de enemigos, aunque, una vez más, será inútil contra grupos grandes y dispersos. Un clásico del multijugador. Este arma no tiene función secundaria.

-Disco volador: un arma poderosa que convendrá reservar para enemigos importantes, ya que es de un solo uso y, pese a que suele regresar como un boomerang, es muy fácil perderla entre la confusión. No tiene función secundaria.

-Discos explosivos: el arma definitiva del cazador acechante, particularmente para librarnos de varios enemigos de una sola vez en las partidas por internet. Son discos cuya poderosa explosión es accionada a distancia con el botón secundario. Combinados con la habilidad de camuflaje, nos ayudarán a superar la mayoría de salas defendidas por humanos. Con los Aliens es otra historia, ya que por lo general no nos dejarán tiempo para apuntar y seleccionar cuidadosamente el objetivo.

Además de las armas anteriores, el Depredador cuenta con 4 tipos de visión, un generador de energía y un artefacto de hackeo.

ALIEN

(Estas armas son las de la fase Drone, que es en la que transcurre la mayoría de las misiones de la campaña)

-Garras: el Alien utiliza las garras para destrozar paneles, abrir rejillas y despedazar enemigos. Son lo suficientemente poderosas como para dejar fuera de combate a un humano en pocos golpes, aunque contra grupos de más hombres tendremos que utilizar otros medios más poderosos.

-Cola: el botón secundario hace que el Alien golpee con su cola, neutralizando al enemigo sin matarlo. Absolutamente crucial para poder efectual el mordisco con tranquilidad.

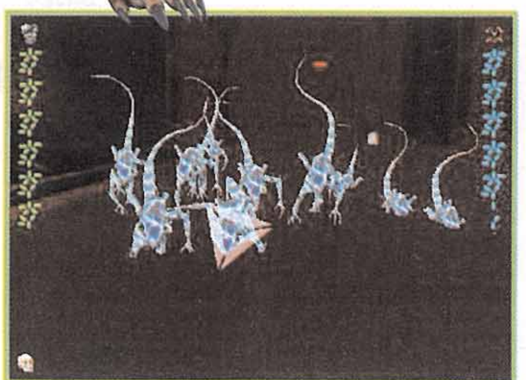
-Mordisco: cuando las mandíbulas del Alien aparezcan ante un enemigo cercano, es que podemos arrancarle la cabeza de un mordisco, lo que aumentará ligeramente nuestra barra de vida. De aquí la importancia de los indefensos científicos para la supervivencia de la bestia.

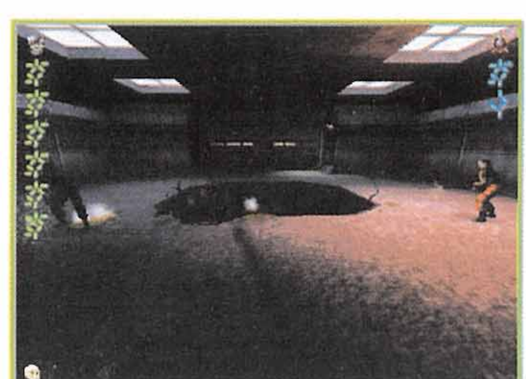
-Ataque de zarpazo: la gran novedad de esta segunda parte (y la compensación por haber perdido los ataques a distancia). Presionando la tecla E, el Alien efectúa un salto desde cualquier posición e impacta contundentemente contra su adversario. El ataque de zarpazo acaba con cualquier enemigo (a excepción de los Depredadores) de un solo impacto, pero consume una pequeña cantidad de la barra de vida y requiere un tiempo de descanso antes de poder ser utilizado de nuevo.

El Alien cuenta con visión en la oscuridad y normal, que además recubre a los seres orgánicos con una aureola de color que los hace fácilmente distinguibles a distancia. Además, aunque no utiliza armas de proyectiles, sus ojos tienen una pequeña retícula que permite elegir los objetivos de nuestros ataques.

D.O.P.

Descender por este pozo tan oscuro requiere utilizar todos los salientes metálicos, para no despeñarnos y perder la vida.


El excelente sistema de objetivo automático del Depredador no es muy útil en casos de asalto masivo.

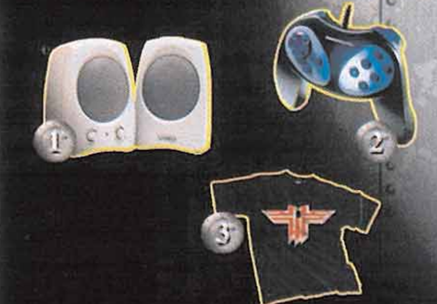

Los miserables humanos tratan sin éxito de detener la infestación Alien. Nosotros como depredadores, tendremos que aprovechar el río revuelto.

TORNEO WOLFENSTEIN

Del 21 de diciembre al 12 de enero, Confederación y Proein convocan el I TORNEO NACIONAL "RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN", con premios para los 3 mejores clasificados en tu sala y fantásticos premios para los 6 mejores jugadores de España que viajarán a Madrid, con los gastos pagados, a la gran final nacional.



PREMIOS LOCALES:





THRUSTMASTER

PREMIOS NACIONALES:

Equipo ganador:





3 Altavoces Creative Inspire 5.1 5300
+ 3 Tarjeta Gráfica 3D Blaster GeForce3
+ 3 Camisetas Wolfenstein

Equipo finalista:



3 Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro Shock
+ 3 Thrustmaster Firestorm Dual Power Pad

MÁS INFORMACIÓN
EN TU SALA CONFEDERACIÓN
O EN WWW.CONFEDERACION.COM

ALCALÁ DE HENARES
C/ Mayor, 58
Tel.: 918 802 692
area51@confederacion.com

ALCOBENDAS
C/ Ramón Fernández Guisasola, 26
Tel.: 916 520 387
pegaso@confederacion.com

BARCELONA
C/ Diputació, 206
Tel.: 933 232 235
odyssey@confederacion.com

BARCELONA
CC. Glories
Avda. Diagonal, 280
Tel.: 934 860 064
ueshiba_army@confederacion.com

BENIDORM
C/ Tomás Ortuño, 80
Tel.: 966 806 982
templarios@confederacion.com

CASTELLÓN
Av. Rey Don Jaime, 43
Tel.: 964 340 053
solaris@confederacion.com

ELCHE (Alicante)
C/ Alfonso XII, 20. Local B.
Tel.: 965 459 395
phobos@confederacion.com

FUENGIROLA (Málaga)
Ed. Windsor Park
Av. Jesús Santos Rein, 19
Tel.: 952 666 663
memorycall@confederacion.com

GIRONA
C/ Emili Grahit, 63-67
Tel.: 972 224 729
rocket_factory@confederacion.com

GRANADA
C/ Luis Braille, 8
Tel.: 958 258 820
nova@confederacion.com

IRÚN
C/ Luis Mariano, 7
Tel.: 943 635 293
warriors@confederacion.com

LOGROÑO
Avda. Doctor Múgica, 6
Tel.: 941 287 089
vastagos@confederacion.com

MADRID-Callao
C/ Preciados, 34
Tel.: 915 238 011
recios@confederacion.com

MADRID-Moncloa
C/ Meléndez Valdés, 54
Tel.: 915 500 250
deimos@confederacion.com

MÁLAGA
Pº de los Tilos, 30
Tel.: 952 362 856
raptors@confederacion.com

MÓSTOLES
Avda. Portugal, 8
Tel.: 916 171 115
rebel_moon@confederacion.com

MOTRIL
C.C. RADIO VISIÓN
C/ Nueva, 44
Tel.: 958 600 434 ext. 208
radi@confederacion.com

PAMPLONA
C/ Iturrama, 28 (trasera)
Tel.: 948 198 031
hackers@confederacion.com

PAMPLONA (Barañain)
Av. de Pamplona, 33
Tel.: 948 074 447
dock_bay@confederacion.com

SAN SEBASTIÁN
Avda. Isabel II, 23
Tel.: 943 445 660
shogun@confederacion.com

STA. CRUZ DE TENERIFE
Av. Bélgica, 1 (Ed. Chapatal)
Tel.: 922 222 404
nivel21@confederacion.com

VALENCIA
C/ Ribera, 8
Tel.: 963 940 311
falcons@confederacion.com

PRÓXIMAS APERTURAS: BURGOS

NUEVAS FRANQUICIAS: 917 791 304
y expansion@confederacion.com

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

De vuelta a las entrañas del TERROR NAZI

Vamos a ofrecer el Patas Arriba de «Return to Castle Wolfenstein» en dos entregas. En esta primera, incluimos la solución completa de todas las misiones de la campaña. En la segunda, podréis aprender todos los secretos del juego y además dedicaremos una atención especial al modo multijugador, ofreciendo consejos generales y algunas estrategias para los tipos de juego y los personajes.


En la primera misión vamos prácticamente desprovistos de armas, pero el guarda de las celdas ha tenido la amabilidad de prestarnos su Luger.


Ahora que ya tenemos una pistola será necesario conseguir munición adicional y eliminar a los primeros guardas para robarles sus armas.


Algo oscuro se está gestando en este peligroso castillo del terror. Acaba rápidamente con el siniestro doctor...

En el siglo noveno antes de Cristo el malvado príncipe Heinrich extendió el terror y la desolación por todo el territorio germano, al mando de un poderoso ejército de caballeros oscuros. Aparentemente, nadie podía oponerse a sus ansias de sangre, conquista y dominación. Nadie, excepto un solitario monje, conocedor de poderosos conjuros capaces de detener el avance del imperio maligno. Así, tras una feroz y sobrenatural batalla, el misterioso monje consiguió contener el mal que dominaba a Heinrich, confinándolo al destierro eterno en una tumba sellada por runas mágicas.

A mediados del siglo veinte, con la expansión del fascismo en plena Segunda Guerra Mundial, Hitler ha empezado a buscar una fórmula secreta para contrarrestar la supremacía tecnológica del frente aliado en Europa. Los oficiales nazis han recibido orden de explorar cualquier terreno científico que pueda ayudarles a decantar la contienda a su favor, y eso incluye el desarrollo de nuevas armas químicas y balísticas, aberrantes experimentos genéticos con seres vivos y nuevas tecnologías de propulsión y destrucción masiva. Los espías aliados han sido alertados de ello, y por lo tanto tendrán que investigar cualquier avance tecnológico nazi que pueda entrañar una amenaza imprevista. A pesar de ello, nadie sabe todavía qué es lo que está tramando uno de los más peligrosos lugartenientes de Hitler, Heinrich Himmler. Al parecer, sus esfuerzos se centran en la invocación de los antiguos ejércitos oscuros del príncipe Heinrich I, y según los últimos informes recibidos, cada vez está más cerca de conseguir sus propósitos. Por ello, será primordial averiguar qué hay de cierto en todas esas leyendas, y si se confirma lo peor, impedir que Himmler consiga controlar totalmente los antiguos escritos de invocación.

Tal y como podéis comprobar, no estamos ante una misión de infiltración convencional. En nuestro recorrido por los pasajes enemigos nos enfrentaremos a todo un ejército nazi y a los peligrosos resultados de investigaciones oscuras, esto es; seres de ultratumba, soldados genéticamente modificados y operativos especiales armados con rifles experimentales (por no mentar que nos moveremos en un terreno totalmente inexplorado con la única ayuda de aquellos objetos o armas que podamos recoger en nuestro camino). Para semejante empresa, os hemos preparado un pequeño paseo por cada una de las misiones del juego, especificando claramente los objetivos y la forma más adecuada de completarlas, describiendo además las tácticas para combatir a los enemigos más peligrosos. Dado el componente arcade en primera persona de «Return to Castle Wolfenstein», no nos ha parecido buena idea comentar todos y cada uno de los enfrentamientos, puesto que esa es la parte que corresponde al jugador, y al fin y al cabo representa el punto real de diversión; simplemente incidiremos en aquellas contiendas que entrañen una dificultad mayor. Eso sí, si no habéis empezado a jugar todavía os aconsejamos encarecidamente seleccionar el nivel medio o alto de dificultad al iniciar la campaña, puesto que el nivel fácil no representa un verdadero reto y hará perder muchos enteros a la experiencia de juego.

Si no habéis empezado a jugar todavía os recomendamos elegir el nivel medio o alto de dificultad; el fácil es demasiado sencillo

MISIÓN 1: RUMORES INQUIETANTES

Informe preliminar: En nuestra primera misión deberemos infiltrarnos en el Castillo Wolfenstein para investigar un inquietante incremento las actividades desarrolladas por la División Paranormal de las SS alemanas. Será conveniente que leamos todos los documentos que encontremos para saber más sobre dichas actividades y que el mando pueda disponer de suficientes elementos de juicio para tomar decisiones. Adicionalmente, en nuestro recorrido deberemos reunirnos con Kessler, un miembro del grupo de resistencia alemán llamado "El Círculo Kreisau" que ha conseguido recabar información sobre los planes de Himmler y que puede llegar a ser un magnífico aliado.

PARTE 1: ¡FUGA!

Objetivos:

1.Escapar del calabozo a toda costa.

2.Localizar la entrada a las instalaciones subterráneas.

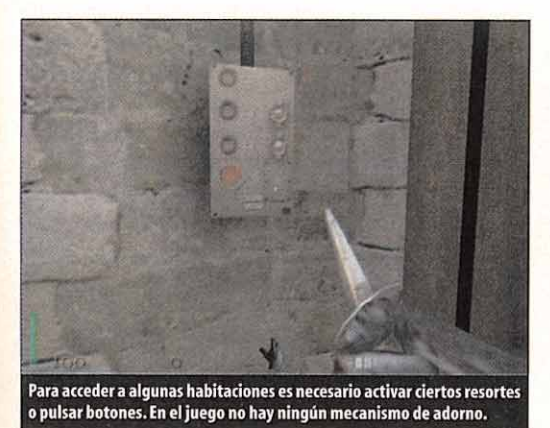
Desarrollo: Este es quizás uno de los niveles más entrañables y amenos, puesto que en él te familiarizarás con el control del personaje y descubrirás de nuevo la esencia Wolfenstein original. Una simple pistola Luger con unas cuantas balas no es precisamente "un gran arsenal", así que tendrás que apañártelas para eliminar a los primeros soldados sin desperdiciar demasiada munición. También será conveniente que utilices el cuchillo para degollar por la espalda a algunos enemigos desprevenidos, siempre y cuando no vayan acompañados. En cuanto salgas al exterior del castillo, ten cuidado con los soldados apostados en las almenas, suelen llevar escopetas Mauser mucho más dañinas y precisas que la versátil MP40. En esta primera parte, encontrar la salida y cumplir el objetivo serán esencialmente la misma cosa.

PARTE 2: TORRE DEL CASTILLO

Objetivos:

1.Localizar la trampilla de salida.

Desarrollo: Ya has entrado en contacto con el enemigo, así que ahora la mayoría de efectivos nazis están alertados de tu presencia y no dudarán en dar la alarma al primer indicio de actividad sospechosa. Por ello, es importante que mates a los soldados lo más rápido que puedas, ya que en cuanto se arme un poco de revuelo acudirán refuerzos a socorrerles. Ten en cuenta también que algunos enemigos se esconderán para cubrirse ►


Para acceder a algunas habitaciones es necesario activar ciertos resortes o pulsar botones. En el juego no hay ningún mecanismo de adorno.


Destruir los aparatos de comunicación y los elementos del decorado no sirve de mucho, pero puede descubrir algunos pasajes secretos.


Hay que aprovechar los momentos de calma para recargar el arma. No conviene que nos quedemos sin balas en medio de un tiroteo.


Si calculamos bien el tiempo de explosión de las granadas lograremos hacer reventar por los aires a varios soldados a la vez.

Cuidado con los tiradores de las almenas. Sus rifles Mauser son mucho más efectivos y precisos que nuestra MP40.

Los prismáticos pueden ser muy útiles para espiar terrenos lejanos, pero en esta primera misión no serán de mucha ayuda.

o darán la vuelta para sorprenderte por los flancos; vigila tus espaldas para evitar que algún oficial cobarde te ataque por la retaguardia. Adicionalmente, localiza una sala con un interruptor que te servirá para entrar en una habitación de otro modo inaccesible. Recuerda que toda palanca, resorte o botón cumple su cometido en «Return to Castle Wolfenstein». Una vez cruces el patio exterior y llegues hasta las bodegas, es conveniente que despliegues una labor de "limpieza" paulatina. Si dejas habitaciones por explorar posiblemente los nazis que las custodian salgan a marear la perdiz en el peor momento. No conviene de ninguna manera reunir a más de dos o tres soldados en una misma sala. Los barriles explosivos son una buena baza para acabar con varios enemigos de golpe, pero requieren que les dispares varias veces antes de reventar; utiliza una granada para conseguir un efecto mucho más devastador (y rápido). En cuanto llegues al puesto de la ametralladora tómalo inmediatamente y barre las almenas del puente que une los torreones. Eso te ahorrará enfrentamientos y munición. Las almenas están custodiadas por tiradores con rifles Mauser, así que resultará primordial acabar con ellos en primer lugar. Esta es esencialmente una misión de eliminación y huida. En cuanto llegues a la trampilla de salida habrás cumplido tu objetivo.

PARTE 3: VIAJE EN TELEFÉRICO

Objetivos:

1.Restaurar el suministro eléctrico del teleférico.
2.Escapar del Castillo Wolfenstein.
3.Reunirnos con Wulfburg en el pueblo.

Desarrollo: Tal como reza el título de esta parte, vas a tener que echarte unos viajecitos en el teleférico para llegar al otro extremo de las instalaciones enemigas, a fin de poder escapar del peligroso Castillo Wolfenstein y encontrarte con Wulfburg en el poblado. En primer lugar habrá que restaurar el mecanismo que activa el funcionamiento del teleférico. Mata a todos los soldados y técnicos que custodian el aparato, y luego vigila la puerta junto al mecanismo de ruedas dentadas, ya que por ahí saldrá otro soldado. Una vez en la sala de máquinas acciona la palanca para restaurar el funcionamiento del aparato. El teleférico llegará "cargado" con dos soldados, así que acaba con ellos utilizando el rifle Mauser desde una distancia prudencial, al igual que cuando estés descendiendo y atisbes los primeros cascos grises. La puntería es una virtud que se premia con puntos de salud. El teleférico no llegará al otro lado si no activas el generador que hay en la torre central, así que ya sabes lo que tienes que hacer. Una vez en suelo firme se producirán nuevos enfrentamientos. Recuerda que los cristales son eso, cristales, y pueden ser atravesados por las balas, tanto a tu favor como en tu contra. Mucho cuidado al entrar en el primer barracón tras dejar atrás el teleférico: al otro lado el enemigo disparará sobre unos barriles explosivos en cuanto abras la puerta. Utiliza la trampilla de ventilación para llegar a la salida del castillo. Al final del recorrido te encontrarás con Kessler, que salvará tu pellejo y te pondrá a buen recaudo.

MISIÓN 2: SECRETO OSCURO

PARTE 1: PUEBLO

Informe preliminar: El "Agente Uno" ha sido descubierto y asesinado, pero nosotros hemos podido escapar del Castillo Wolfenstein. La comandante Helga von Bulow, de la División Paranormal de las SS, está organizando una sospechosa excavación a gran escala alrededor del pueblo. Otro agente del Círculo, Karl Villigut, ha conseguido infiltrarse en las filas enemigas, y tiene que entregarnos un valioso objeto antes de que nos adentremos en la excavación. Por supuesto, será necesario que recabemos todos los documentos que hallemos en las instalaciones enemigas.

Objetivos:

1.Infiltrarse en el poblado a través del pasaje secreto de Kessler.
2.Localizar el lugar donde se están llevando a cabo las excavaciones de las SS.

Desarrollo: Gracias a la ayuda de Kessler has podido hacer creer a los nazis que estás muerto, algo que te resultará muy útil para pasar desapercibido durante algún tiempo. Ahora tienes que recorrer el poblado para encontrar a Karl, que te proporcionará una magnífica ametralladora Sten inglesa, munición y una chaqueta de protección. Degüella al soldado borracho y acaba con la primera avanzadilla de guardias que vigilan la estancia (no mates a ningún civil, por mucho que te apetezca). Luego dirígete al exterior y entra en el edificio adjunto. Llegarás hasta un puesto de ametralladora custodiado que deberás tomar para acabar con toda una oleada de soldados. No te preocupes, porque caerán como mosquitas ante semejante calibre de bala. Ahora debes buscar a Karl. En cuanto te encuentres con él ten sumo cuidado en no dispararle por error, o darás al traste con la misión. Luego tendrás que buscar el mausoleo que hay al final del cementerio. En esta misión se te proporcionará la mira telescópica para añadir a tu rifle Mauser, por lo que a partir de este momento contarás con un nuevo aliado que te permitirá acabar con los enemigos desde la distancia.

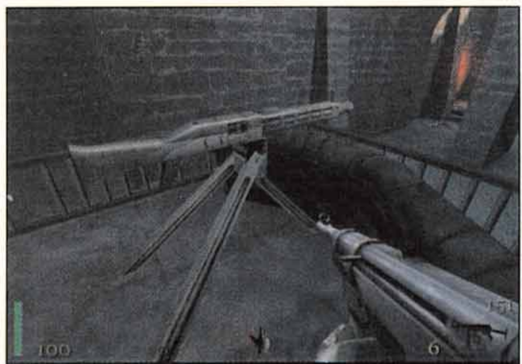
PARTE 2: CATACUMBAS

Informe preliminar: Según los informes del Círculo, las catacumbas se hallan a gran profundidad bajo el poblado de Wulfburg, y comunican directamente con una catedral abandonada. Helga von Bulow parece estar supervisando personalmente el progreso de las excavaciones, y ha venido acompañada de su guardia de Élite, así como de científicos encargados de recabar información. Hay indicios de determinada actividad sobrenatural cuyo origen todavía no ha sido descubierto, así que deberemos permanecer alerta al avanzar junto a tumbas y nichos. Algunos informes señalan que el profesor Zemph documenta con precisión las excavaciones, por lo que también será de vital importancia encontrar su diario personal.

Objetivos:

1.Localizar el diario personal del profesor Zemph.
2.Perseguir a las fuerzas de las SS por las catacumbas.

Desarrollo: Acabas de dar con tus huesos en las catacumbas bajo el poblado. Sin embargo, no serás el primero en darte cuenta de que hay algo raro en el ambiente... Efectivamente, los soldados nazis que custodian la excavación se encuentran rodeados de zombis y caballeros oscuros. Pero no acudas en su ayuda, porque aunque los engendros les están comiendo terreno, si te acercas tú también recibirás medicina... Espera pacientemente a ver como los zombis se meriendan (literalmente) a los "pobres" soldados asustados. De esa forma recibirás a los espectros bastante tocados por el fuego alemán, y te será más fácil acabar con la primera oleada. Sigue los pasillos con mucho cuidado, y presta atención a tumbas y paredes extrañas. Los zombis tienen la mala costumbre de ser precisamente muertos vivientes, y siempre aparecen desde nichos y tumbas. Guarda las distancias y centra tus disparos en la cabeza de un bicho cada vez, porque el fuego disperso no sirve de mucho, ya que tienden a levantarse enseguida y atacan en grupos. Llegarás hasta un puente derruido y (si te fijas en el hoyo) verás unos clavos grandes y afilados esperando empalarte. En lugar de tirarte abajo toma carrerilla y salta hasta el otro extremo para activar un resorte mecánico que destapará otro similar en el lado contrario. Ahora los pinchos se han retraído y puedes bajar con (relativa) tranquilidad. Más adelante llegarás hasta otro zombi atareado en labores culinarias. Estás cerca de algo mucho más terrorífico... Recuerda que debes recoger el libro del profesor Zemph (está en una mesa junto con munición adicional). En cuanto te presentes en la sala con la hoguera en el centro y mates a los zombis que te rodean, aparecerá una peligrosísima momia en llamas que te escupirá bocanadas de fuego. Aléjate de ella todo lo que puedas y dispárale a la cabeza mientras esquivas las llamaradas. El zombi incandescente no es muy duro de pelar, pero si dejas que te prenda fuego varias veces acabarás criando malvas. Lo que venga a continuación hasta llegar a la cripta será un camino de rosas comparado con lo que te espera.


Si conseguimos hacernos con el control de un puesto de ametralladora será sencillo acabar con grandes grupos de soldados nazis.


Es muy importante que vigilemos las posiciones elevadas para finiquitar a los tiradores con rifle, y evitar que nos tomen por un pato de feria.


Viajar en teleférico nunca había sido tan peligroso, como ahora. Dispara a los soldados antes de llegar a tu destino.

En la cripta, hay que procurar mantenerse alejado de las escaramuzas que nos encontraremos entre nazis y zombies

PARTE 3: CRIPTA

Objetivo:

1.Recorrer la zona de las catacumbas hasta encontrar la entrada que conduce a la iglesia.

Desarrollo: Sigues a pie de tumba, preparado para más sustos desagradables... Acuérdate de lo dicho anteriormente; no intentes ayudar a los nazis... Ellos no lo harían. Mantente alejado de la primera escaramuza y luego acaba con los zombis que quedan. A continuación tendrás que localizar un botón en la pared que abrirá un pasadizo en la parte de abajo (cerca de donde hemos empezado). La dinámica para acabar con los enemigos ya es conocida, pero cuidado porque aparecerá otra momia que escupe fuego... Habrá que tener mucho cuidado al llegar a una sala repleta de niebla, porque esconde una emboscada: el portón por el que has entrado se cerrará a tus espaldas y te dejará en medio de lo que perfectamente podría ser un vídeo de Michael Jackson. Tras eliminar a varios caballeros oscuros llegarás a un recinto con tres puertas marcadas por runas. Cada una de ellas esconde una trampa mortal. La primera contiene tres baldosas que activan un juego completo de sierras mecánicas, pero si te fijas bien en el terreno será fácil esquivar los ladrillos marcados y llegar hasta la palanca. La segunda sala esconde una pared móvil con pinchos que oscila sujeta por una bisagra en el techo. Calculando su ritmo de balanceo no será complicado llegar al otro extremo. La tercera de ellas (quizás la más traicionera) esconde un abismo camuflado por niebla, pero además activará dos paredes que nos aplastarán si no escapamos rápidamente tras accionar el resorte. Una vez pulsadas las tres palancas podrás subir al piso de arriba colocándote en la piedra cuadrada central (a modo de ascensor). La siguiente sala es otra trampa. En cuanto cojas el cáliz que hay sobre el altar saldrán unas púas, así que no se te ocurra subirte a la mesa. Luego aparecerán unos caballeros oscuros, y las gárgolas de la pared comenzarán a escupir fuego. Mucha atención a las llamas... A partir de ahí llegar hasta la salida que da a la iglesia será coser y cantar.

PARTE 4-1: LA IGLESIA PROFANADA

Objetivos:

1.Infiltrarse en la iglesia de Wulfburg.

2.Perseguir a Helga von Bulow hasta la catedral en ruinas.

3.Eliminar a todos los efectivos de la guardia de elite femenina de Helga Von Bulow.

Desarrollo: Finalmente hemos descubierto la entrada a la iglesia, pero eso no va a ser un consuelo si tenemos en cuenta que está custodiada por numerosos cuerpos de Élite (nunca mejor dicho). Las malditas mujeres nazis se mueven rápido y portan peligrosas ametralladoras Sten con silenciador. Además, esquivan de una manera soberbia nuestras balas y resisten mucho más que cualquier soldado con el que nos hayamos topado hasta el momento. Dicho esto, huelga decir que tendrás que extremar la pericia para acabar con todas ellas. La mayoría se esconden tras pilares, y generalmente actúan en grupos de dos, tres o hasta cuatro efectivos. La resolución del nivel es lineal y sencilla, pero habrá que guardar especial atención a la "niña" que lanza granadas desde una posición elevada; una forma inteligente de acabar con ella sin exponerte a sus bombas es dispararle por la ventana con el rifle en cuanto asome el primer pelo de la cabeza.

PARTE 4-2: LA IGLESIA PROGANADA (CONTINUACIÓN)

Objetivos:

1.Eliminar a Helga von Bulow.

2.Recoger la "Daga de Warding" para su estudio.

Desarrollo: Que se nos proporcione tanta munición al comienzo de esta parte no es un buen presagio... De hecho, las momias y zombis que encontraremos en la iglesia no serán más que un pequeño aperitivo en cuanto veamos la bestia gigante que nos espera en el patio central. Una pista; acaba primero con todos los muertos vivientes en lugar de despertar al guardián de golpe. De esa forma podrás centrar tus esfuerzos en un solo bicho (grande, pero uno solo). En cuanto pises el patio el monstruo feroz saldrá de cacería y además con muy mala leche, así que no le plantes cara de frente. En su lugar, cúbrete tras las columnas y haz intervenciones rápidas disparándole ráfagas directas. Evita a toda costa que te atrapen las almas errantes que escupe. Si lo consiguen, muévete rápido y dispara en todas direcciones, o succionarán tu vida como un batido de fresa. En cuanto acabes con el mastodonte verás que no era tan fiero como pintaba...

MISIÓN 3: ARMAS DE VENGANZA

PARTE 1: COMPLEJO DEL BOSQUE

Informe preliminar: El comandante "Calavera" ha sido localizado en una lejana base de la costa báltica, desde la que pretende lanzar un misil químico de tipo V2 con destino a Londres. La única forma viable de infiltración es subir a bordo de uno de los camiones de abastecimiento que parten habitualmente hacia el complejo enemigo. Saltaremos en paracaídas armados únicamente con un machete y una ametralladora Sten con silenciador. El resto de nuestro armamento y equipamiento será lanzado desde el aire en dos puntos estratégicos. Junto con el equipamiento habitual obtendremos el nuevo rifle de francotirador M1S modificado para visión nocturna, por lo que antes de llegar hasta el convoy de transporte será imperativo recoger el rifle (dado su valor experimental). Asimismo, si el enemigo da la alarma o acabamos con el guardia que custodia la entrada a la base no podremos completar nuestra misión con éxito y tendremos que volver a empezar.

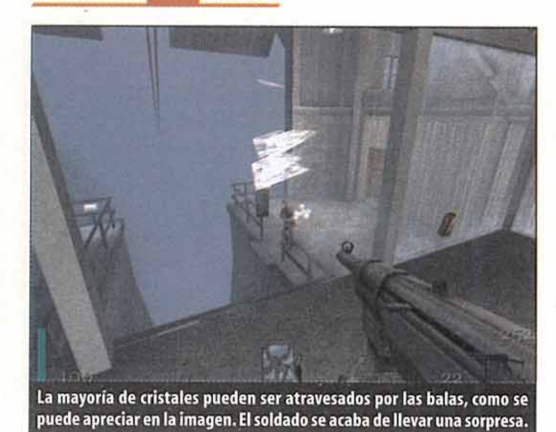
Objetivos:

1.Llega hasta el camión de abastecimiento.

2.Asegúrate de que no suena la alarma.

3.Recupera el rifle de francotirador M1S

Desarrollo: Cuchillo en mano, dirígete a través del bosque hasta la primera caseta que veas. Intenta no utilizar la ametralladora, y en la medida de lo posible (escondiéndote tras los muros) acuchilla por la espalda a los soldados en ronda de vigilancia (uno a uno). Si no entras en su campo visual, no se pondrán en alerta y la cosa será pan comido. Si uno de ellos ve como asesinas a su compañero el resultado tampoco será agradable. Calcula sus pasos y la forma en que patrullan. Recuerda que a diferencia de las anteriores misiones, esta es de sigilo y paciencia. Una vez barrida la primera cabaña, métete en el lago y hazte con el equipo de utensilios. Ahora debes dirigirte hasta la siguiente caseta, cercana a la primera torre de vigía. Si disparas con un arma potente el enemigo oirá los disparos y muy probablemente dará la alarma. Repite el proceso anterior, pero presta mucha más atención. Después de eso vendrá la parte "difícil". Los enemigos bajo la colina no te detectarán, pero los guardias apostados en las torres enseguida darán la voz de alarma si te acercas mucho. En lugar de entrar por el centro como un toro enfurecido, rodea el terreno hostil por la ladera de la montaña, y elimina primero a los soldados de las torres. Una vez asegurado el perímetro hostil, dispara con el rifle Mauser a los soldados de abajo, impidiendo a toda costa que lleguen a la caseta de comunicaciones. Utiliza tácticas similares para llegar al campamento de entrenamiento, y no olvides recoger el rifle experimental (está oculto en una parte del bosque). Una vez en el complejo de barracones, ve limpiando silenciosa y paulatinamente las diferentes zonas. Recuerda que si subes a los tejados los vigías te delatarán inmediatamente. Utiliza los puntos muertos y las paredes para ocultarte. Luego intenta llegar hasta el convoy de abastecimiento rodeando el ►


La mayoría de cristales pueden ser atravesados por las balas, como se puede apreciar en la imagen. El soldado se acaba de llevar una sorpresa.


Si disparas a un barril explosivo, todos los soldados que haya por la zona saltarán en pedazos. Un buen truco que te sacará de apuros.


Utiliza el Mauser para disparar a enemigos alejados. Apunta a la cabeza y comprobarás su tremenda efectividad.

campamento, nunca de frente al guardia que hay en el túnel. Nota importante: Si eres de los que tienen el dedo fácil con el "guardado rápido", piénsatelo dos veces antes de darle al botoncito en esta misión, porque si salvas un punto en el que el enemigo ya te ha detectado, el resultado será siempre el fracaso de la misión. Eso te obligará a volver al principio.

PARTE 2: BASE DE COHETES

Informe preliminar: Hemos podido saber que el complejo de lanzamientos de misiles dispone de un interruptor de autodestrucción, que posiblemente se encuentra ubicado en la sala de control principal. La misión deberá completarse con extrema celeridad para evitar que el misil llegue a ser disparado. En cuanto hayamos alcanzado nuestro objetivo, la base estará en plena alerta ante nuestra intrusión, por lo que deberemos localizar una salida lo antes posible.

Objetivos:

1.Localiza la sala principal de control.
2.Suspende el lanzamiento del misil V2.
3.Localiza una salida para llegar al exterior.

Desarrollo: Bien, todo un logro. Hemos tomado el pelo al guardia del túnel gracias a la camioneta. Pero reserva tu euforia para otro momento, porque estás dentro de un vehículo aparcado en una sala infestada de soldados de segundo rango, y además el tiempo corre en tu contra, ya que tienes que impedir el lanzamiento del misil V2. Atiende atentamente a los comunicados por radio, porque te darán una idea exacta de lo que está sucediendo. A estas alturas del juego ya sabes bien como desenvolverte con los enemigos, así que nos centraremos básicamente en los objetivos primordiales. Toma el ascensor hasta el túnel subterráneo y dirígete al silo de misiles. No cojas la vagoneta ya que tardarás más en llegar que si vas corriendo. Desde ahí podrás llegar al centro de operaciones. Acaba con los operarios y activa la destrucción del misil. Ahora toda la base estará en alerta, así que dirígete a la trampilla de salida caminando por el puente metálico que recorre la sala del principio (donde está aparcada la camioneta). En tu camino te las verás con infinidad de grupos armados que han salido en tu busca, así que prepárate para una dura batalla.

PARTE 3: INSTALACIÓN DEL RADAR

Informe preliminar: Nos infiltraremos en la base de radares MVK-mk1 para destruir las comunicaciones, y a continuación nos dirigiremos hacia la base de aviónica X. La resistencia del Círculo ha desvelado que las instalaciones están fuertemente custodiadas por soldados de Himmler.

Objetivos:

1.Localiza y destruye la línea de radares MVK-mk1.
2.Localiza la entrada al complejo de aviones X.

Desarrollo: Esta misión consiste en dinamitar la línea de radares de telecomunicaciones enemiga. Encontrarás grandes puntos de resistencia nada más empezar, así que intenta hacerte con el control de la primera ametralladora y acaba con el pelotón de seguridad que saldrá por el túnel. Mucha atención a los soldados armados con Panzerfaust (lanzacohetes). Una vez hayas llegado a la sala del radar principal verás que contiene unos paneles de mando rompibles. Ni se te ocurra estar dentro mientras destruyes el radar, ya que todo saltará por los aires de inmediato (contigo dentro). Abre la puerta y dispara a los paneles desde fuera, o mejor todavía, lanza granadas o dinamitas al interior. Lo siguiente será encontrar el túnel de salida que comunica con la base aérea.

PARTE 4: ASALTO A LA BASE AÉREA

Informe preliminar: Esta vez tendremos que realizar nuestra incursión en la base secreta aérea que alberga los últimos prototipos de aviones cohete "Bachem Ba317 – Kobra". Será necesario que eliminemos toda resistencia enemiga antes de adentrarnos en el hangar de lanzamiento, para a continuación preparar nuestra huida en uno de los aviones experimentales.

Objetivos:

1.Accede al hangar de lanzamiento del "Kobra".
2.Prepara un avión para su despegue.
3.Captura el avión y vuela hasta la base de OSA en Malta.

Desarrollo: Si asomas la cabeza fuera del túnel verás un aeropuerto totalmente plagado de soldados nazis. Ten mucho cuidado, porque en cuanto empieces a disparar sobre ellos los francotiradores te encañonarán con sus escopetas (y su puntería es bastante buena). Una vez barrido el terreno, inspecciona los barracones junto a la pista, y no te confíes, porque aunque hayas barrido la carretera, al salir encontrarás resistencia adicional que te puede crear muchos problemas. Luego tendrás que llegar hasta la torre de control que activa la apertura de la compuerta que te permitirá acceder al complejo de lanzamiento. Una vez dentro busca los diferentes paneles de control que manejan los preparativos de despegue del avión experimental y activa cada uno de ellos (tendrás que seguir un orden obligatorio). Presta atención porque te encontrarás con el grupo especial de paracaidistas de elite, armados con peligrosos rifles de asalto con mira telescópica. Finalmente, haz despegar el avión y habrás completado con éxito esta complicada misión.

MISIÓN 4: DESIGNIOS MORTALES

PARTE 1: KUGELSTADT

Informe preliminar: "Calavera" ha sido localizado en el Complejo de Armas Secretas (SWF) del ejército nazi. Dicho complejo es una localización industrial cerca de Kugelstadt, una ciudad terriblemente castigada por los bombardeos aliados. Es imperativo que averigüemos en qué consiste exactamente la "División de Proyectos Especiales" promovida por el SWF y su conexión con los sucesos de Wolfenstein. También hemos sabido que uno de los científicos envueltos en el proyecto desea desertar. Una vez localicemos a los miembros de la resistencia alemana les prestaremos nuestra ayuda para poner a salvo al científico. Algunos informes apuntan a la existencia de un libro que describe el funcionamiento de un arma experimental llamada "Venom".

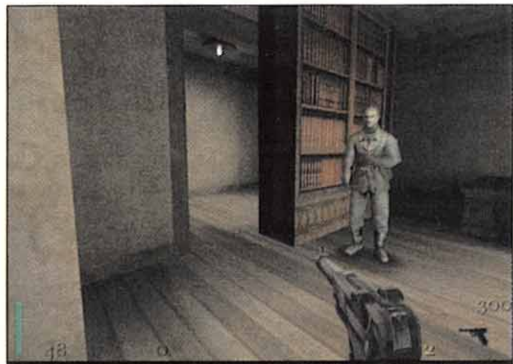
Objetivos:

1.Elimina al grupo de artificieros enemigos.
2.Escolta el tanque capturado hasta el SWF (Complejo de Armas Secretas).
3.Ayuda al Círculo de Kreisau en su apoyo a la deserción del científico del SWF.
4.Infíltrate en el SWF.

Desarrollo: Estás en pleno campo de batalla y debes escoltar al tanque aliado que recogerá al científico alemán. Tu misión consiste en limpiar el terreno de artificieros y francotiradores para que el tanque pueda avanzar con seguridad. Infíltrate en los callejones del poblado y limpia las casas de enemigos, hasta que llegues a la localización del científico. Ayuda a tus aliados a deshacerse de los nazis que los acosan, o la misión fracasará y pon especial énfasis en eliminar a los soldados Venom armados con lanzallamas. A tu regreso el tanque te facilitará una salida y reventará una torre de francotiradores. Ahora sólo tienes que dirigirte al alcantarillado.

PARTE 2: LA FÁBRICA BOMBARDEADA

Informe preliminar: Esta es la primera zona del antiguo Complejo de Armas Secretas y el lugar donde se construyeron las primeras "Venom". El libro de planos de la "Venom" se encuentra en alguna parte de las instalaciones, aunque no se sabe dónde exactamente. Es de vital importancia que la Alianza obtenga la información que contiene. Nuestra misión será encontrar el libro y encontrar el acceso a las vías.


No todo son enemigos en «Return to Castle Wolfenstein». También nos ayudará, a lo largo de la aventura, un grupo de resistencia alemán.


No es muy útil lanzar granadas sin un objetivo concreto. Los soldados enemigos se alejan de la explosión e incluso las repelen.


¿Un soldado borracho? Pues nada, acabamos con él sin hacer ruido y sin gastar munición y seguimos con nuestro camino.

Objetivos:
1.Infíltrate en el complejo de armas de Kugelstadt.
2.Obtén el libro del proyecto "Venom".

Desarrollo: Prepárate para lo peor. Estás en las ruinas de una fábrica bombardeada, rodeado de nazis sitos en tejados, paredes derruidas y puestos de ametralladoras. Utiliza el panel para cubrirte del fuego enemigo, y acaba primero con los soldados que hay en las posiciones elevadas. Luego fulmina al que controla la ametralladora. Tendrás que buscar el libro del proyecto "Venom", así que no dejes ningún lugar por recorrer. Ten en cuenta que el complejo de alcantarillas comunica las distintas partes de la factoría, así que úsalo para llegar a lugares inaccesibles.

PARTE 3: EL ALMACÉN DE TRENES

Informe preliminar: La segunda parte del complejo industrial corresponde al enlace ferroviario con el almacén de contenedores. El área resulta de interés estratégico ya que contiene la única entrada conocida al complejo SWF.

Objetivos:
1.Localiza el acceso al complejo de maquinarias.
2.Localiza el ascensor principal para acceder al SWF.

Desarrollo: Para llegar al complejo SWF tendrás que atravesar la vía del ferrocarril y alcanzar el complejo de maquinarias. Permanece alerta ante la amenaza de artificieros lanzacohetes. Lo único que debes tener en cuenta para llegar al ascensor principal es que algunas puertas no se abrirán si antes no las desbloqueas pulsando los interruptores de la sala de control.

PARTE 4: COMPLEJO SECRETO DE ARMAS

Informe preliminar: No se sabe mucho sobre el complejo SWF, excepto que la interrupción de las comunicaciones enemigas nos conceden cierta ventaja. La destrucción del radar ha servido para que podamos entrar sin que nadie se ponga en alerta. El Círculo sugiere que el SWF contiene un silo de submarinos que ha sido utilizado por "Calavera" para llevar sus proyectos más oscuros hasta la zona.

Objetivos:
1.Localiza el puerto del submarino de "Calavera".
2.Obtén información sobre el destino de "Calavera".

Desarrollo: Estás en el Complejo de Armas Secretas, así que mucho cuidado con las nuevas sorpresas, ya que te toparás con enemigos armados con mortíferas "Venom". Hazte con una de ellas y tus enfrentamientos posteriores serán mucho más llevaderos, sobretodo teniendo en cuenta que tendrás que afrontar organismos biomecánicos muy peligrosos. Intenta despistar a los nuevos engendros, y nunca te enfrentes a ellos de cara, al contrario, procura que queden atrapados en niveles inferiores para poder dispararles a merced desde arriba. Luego activa el resorte que elevará el puente para que puedas llegar hasta el silo del submarino (tendrás que saltar sobre unas cajas para llegar al puente). El oficial de la SWF está en una sala inaccesible, pero si te subes al puente que hay sobre el submarino y saltas a la zona de los barriles podrás abrir un boquete en la pared y llegar hasta él.

Los informes del científico alemán que ha desertado revelan que los laboratorios X están custodiados por Uber Soldats

MISIÓN 5: EL PATIO DE RECREO DE CALAVERA

PARTE 1: ESTACIÓN DE HIELO DE NORUEGA

Informe preliminar: Tras interrogar al oficial de la SWF hemos localizado unos laboratorios secretos en Noruega. El científico desertor nos ha revelado que en ese lugar se está gestando una nueva clase de soldado modificado genéticamente. Por ello, es de vital importancia acceder al laboratorio para conocer con detalle las características de este nuevo "Uber Soldat".

Objetivos:
1.Alcanza las instalaciones externas de los laboratorios X.
2.Accede al área principal de seguridad de laboratorio.

Desarrollo: Nieve, nieve y más nieve. Y por supuesto, instalaciones de vigía y almacenes de vehículos fuertemente custodiados por soldados de la guardia negra hitleriana. La mayor parte del recorrido será en espacios abiertos, así que usa con destreza tus rifles para acabar con los Venom Soldiers desde una distancia prudencial. Muchos de ellos portan peligrosas ametralladoras de cañón rotatorio, pero si no te acercas demasiado el fuego será disperso y no te alcanzará con facilidad. Eso sí, los soldados se presentan en grandes grupos, por lo que no será muy inteligente avanzar atropelladamente.

PARTE 2: LABORATORIOS X

Informe preliminar: Los informes del científico aleman que ha desertado revelan que los laboratorios secretos X están fuertemente custodiados por Uber Soldats. Si bien no se sabe a ciencia cierta lo que se desarrolla en las instalaciones, existen indicios de que se está trabajando con nuevas tecnologías de control eléctrico que permiten focalizar en un punto concreto potentes descargas energéticas. Esto puede ser un nuevo tipo de arma, así que habrá que averiguar todo lo que sea posible y llegar hasta el centro de creación de Super Soldados. Como siempre no es una misión fácil, pero para eso estamos nosotros.

Objetivos:
1.Localiza y recoge para el mando Aliado cualquier documento sobre la operación "Resurrección".
2.Localiza la entrada que conduce a la sala principal de gestación del "Uber Soldat".

Desarrollo: Esta misión sería relativamente sencilla de completar si no fuese por el "pequeño" detalle de los Super Soldados prototipo que cubren el acceso al recinto de "Calavera". Aquí vas a encontrarte con científicos débiles y temerosos, muy fáciles de eliminar, pero que serán capaces de liberar engendros biomecánicos en gran número. Dirígete hasta los laboratorios X abriendo explorando el recinto, pero presta especial atención a los prototipos biomecánicos Uber Soldat. Son una mezcla entre robot y soldados genéticamente modificados que acabarán contigo en un abrir y cerrar de ojos si no eres precavido. Nunca muestres tu frente a sus cañones Venom o a sus lanzacohetes, o acabarás despedazado contra la pared. Intenta buscar su espalda y mantenerte alejado de ellos. Dispárales con la Venom y no sueltes el gatillo hasta que oigas crujir sus mecanismos más profundos. Al final de la fase te enfrentarás a dos soldados simultáneamente. Tan solo eso. Lo demás lo dejamos a merced de tu destreza...

PARTE 3: SUPER SOLDADO

Objetivos:
1.Persigue implacable a "Calavera" hasta el laboratorio del "Uber Soldat".
2.Acaba con el "Uber Soldat".
3.Localiza una salida para llegar a la superficie.

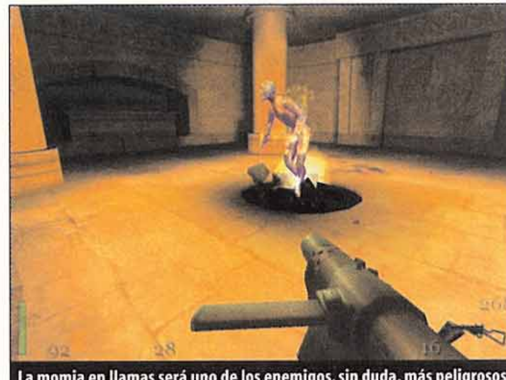
Desarrollo: Bien, ya has llegado hasta "Calavera". Pero no va a ser tan fácil cogerle, ya que se ha atrincherado en una sala de control y te prepara una calurosa bienvenida: El Uber-Soldat definitivo y mejorado; un soldado creado mediante ingeniería genética y robótica armado con un cañón eléctrico experimental. Su armadura es dura como la roca y resistirá todo un arsenal antes de permitir que dañes los mecanismos vitales. En cuanto te encuentres con él recibirás sus descargas eléctricas, así que intenta despistarlo jugando al gato y al ratón tras las paredes, pero presta mucha atención a los tanques de gas explosivos, ya que el Uber Soldat se divertirá reventándolos según te acerques a ellos. Si le disparas a la cabeza conseguirás saltarle el casco y podrás dañarle con mayor facilidad. Cuídate ►



No dejes que los caballeros oscuros se acerquen a ti, o recibirás heridas de consideración. Si se cubren con el escudo apunta a sus pies.



Menuda comilona se está pegando este zombi... Habrá que decirle que masticar haciendo ruido es de mala educación, ¿no?



La momia en llamas será uno de los enemigos, sin duda, más peligrosos de las catacumbas. Mantente alejado de sus llamaradas.

también de los nazis de apoyo, y reserva los botiquines y armaduras para cuando te veas en un verdadero aprieto. En esta lucha lo vas a pasar muy pero que muy mal. Avisado estás.

MISIÓN 6: COMPROMISO DE RETORNO

PARTE 1: DIQUE DE BRAMBURG

Informe preliminar: Tras nuestra infiltración en los X-Labs, "Calavera" se ha escondido de nuestros ataques, pero ahora ya sabemos que únicamente proporcionaba material bélico para la protección del proyecto secreto de Himmler; la resurrección de Heinrich I.

Objetivos:

1.Cruza la presa de Bramburg.
2.Localiza la carretera que lleva al pueblo de Paderborn.

Desarrollo: Resulta obvio que no es posible acceder a la presa por la verja de seguridad, así que tendrás que bajar por las escaleras de la inmensa mole de contención. Una vez atravesado el complejo (infiltrándote por el conducto de ventilación) llegarás hasta la verja de seguridad que filtra las entradas al poblado de Paderborn. No es una misión extremadamente difícil, pero tampoco conviene confiarse demasiado.

PARTE 2: PUEBLO DE PADERBORN

Informe preliminar: En el poblado de Paderborn hay cinco comandantes de las SS preparándose para los últimos preparativos de la operación "Resurrección" de Himmler. Nuestra incursión en el territorio es una oportunidad única de asestar un gran golpe a la cúpula de la División, así que nos infiltraremos en la villa para actuar como comando de sigilo.

Objetivos:

1.Elimina a los cinco altos mandos alemanes.
2.Asegúrate de que no suena la alarma.
3.Accede al palacio Schufstaffel.

Desarrollo: Otra misión de cautela y sigilo. Uno por uno, tendrás que asesinar a los cinco altos mandos de las SS, resguardados en las casetas de la villa. Si suena la alarma todo se irá al traste, por lo que deberás volver a utilizar técnicas de caza silenciosa. Cuchillo y Sten en mano, fulmina por la espalda a todos los guardias despistados. Algunos fuman tranquilamente a la intemperie de la calle, mientras otros patrullan tranquilamente al pie de cada mansión. Muévete por pegado a las paredes y no te muestres abiertamente ante grandes agrupaciones enemigas. Evita usar armas ruidosas y no dejes señal de tus pasos. Cada uno de los cinco comandantes descansa tranquilamente en sus habitáculos y matarles será un juego de niños. La nota que comentábamos en el nivel del bosque sirve igualmente para este. No salves ninguna partida si ya has sido descubierto por el enemigo.

PARTE 3: CASTILLO SCHUFTAFFEL

Informe preliminar: La ceremonia de unción de los Super Soldats se celebrará en algún lugar cercano al palacete de Schuftaffel. El libro de resurrección que pudimos recuperar de los laboratorios secretos señala que Marianna Blavatsky se encargará de ungir en sagrada y maligna ceremonia a tres soldados mutantes para convertirlos en Caballeros Oscuros al servicio nazi, por lo que habrá que llegar hasta el terreno desconocido lo antes posible.

Objetivos:

1.Elimina al general von Shurber.
2.Localiza la salida trasera del palacio.

Desarrollo: No te dejes apabullar por el lujo y la grandiosidad del palacio. Es un nido de ratas fuertemente custodiado por todo tipo de efectivos militares nazis. Tu misión consistirá en localizar al general von Shurber y acabar con su vida sin clemencia. Luego deberás encontrar la salida trasera del palacio. Para llegar a la sala central y a la biblioteca será necesario que recorras las cornisas de los balcones y saltes desde las cristaleras del tejado. Cúbrete bien de los soldados armados con lanzacohetes y no subestimes a las féminas de Élite. Su número es elevado, así que tendrás que dosificar muy bien las raciones de comida y las chaquetas de protección antibalas.

PARTE 4: SUELO NO CONSAGRADO

Objetivos:

1.Localiza el lugar de la "Ceremonia de Unción".
2.Destruye todos los Super Soldados que encuentres.

Desarrollo: En la oscura noche de hoy no solo está teniendo lugar una fuerte tormenta eléctrica, sino una ceremonia sobrenatural. Tendrás que deshacerte de numerosas tropas de Élite femeninas para alcanzar el punto de la orgía maligna. Una vez llegues al círculo mágico, recoge todo el equipamiento posible y prepárate para hacer frente a dos poderosísimos Super Soldats mutados. Afortunadamente no llevan cañones eléctricos, pero sí potentísimos Panzerfaust que deberás esquivar para no acabar hecho trizas. Utiliza las columnas y los rincones como protección, y busca el flanco en el que no portan el arma para atacarles. Unos misiles en pleno esqueleto metálico tampoco serán mala solución. Una vez acabes con la amenaza doble, dirígete al hueco que te llevará de regreso al Castillo Wolfenstein.

MISIÓN 7: OPERACIÓN RESURRECCIÓN

PARTE 1: LA EXCAVACIÓN

Informe preliminar: No sabemos exactamente lo que sucederá a partir de ahora, puesto que no hay apenas información detallada del territorio de la excavación y no disponemos de ninguna ayuda... Estamos completamente solos en la misión. Dirígete hasta la entrada al Castillo Wolfenstein para encontrar a Himmler y detener su terrible ritual de resurrección del caudillo alemán de la Edad Antigua.

Objetivos:

1.Persigue a los efectivos de la división paranormal de las SS hasta la excavación.
2.Localiza la entrada alternativa al Castillo Wolfenstein.

Desarrollo: La excavación realizada para hallar la tumba de Heinrich es un terreno peligroso y bien custodiado. Tendrás que moverte por grandes perforaciones del terreno, riachuelos y desniveles. El perímetro de trabajo está fuertemente resguardado por multitud de soldados, y operativos Venom con lanzallamas, así como Uber Soldats prototipo. El camino es sencillo, pero la resistencia dura. Para llegar al Castillo Wolfenstein en condiciones será imprescindible calibrar bien el uso de las armas y no arriesgar la vida en exceso.

PARTE 2: RETORNO A CASTLE WOLFENSTEIN

Objetivo:

1.Localiza el acceso al punto de excavación principal.

Desarrollo: Finalmente hemos de infiltrarnos de nuevo en el Castillo Wolfenstein para localizar el lugar donde ha sido descubierta la tumba de Heinrich. En esta penúltima misión será imprescindible valorar todavía más el uso de nuestras armas y escudos, puesto que no solo tendrás que enfrentarte a soldados de Élite, sino que será conveniente resguardar las armas más efectivas para el enfrentamiento final con Himmler. Recorre todas las salas que restan por explorar del Castillo y activa la palanca que abre la puerta a la tumba de Heinrich I. Guarda mucho cuidado con las emboscadas, y sé muy cauto al entrar en la capilla puesto que la resistencia ofrecida será más dura de lo habitual.

PARTE 3: HEINRICH

Informe preliminar: El peor de los males se ha desatado. Himmler ha poseído el poder del antiguo príncipe Heinrich I y ha despertado toda su ira. Ahora es un ser incontrolable que lidera una legión interminable de caballeros oscuros, zombis y demás bichos del más allá, con ganas de comer corazones humanos. Nuestra misión final será destruirlo a toda costa, antes de que se convierta en una amenaza para la humanidad.

Objetivo:

1.Destruir a Heinrich.

Desarrollo: Recorriendo los últimos recovecos del castillo llegaremos hasta un agujero en la pared que lleva al patio de ceremonias. Recoge todas las armas que puedas cargar y toda la munición posible, porque te hará mucha falta. No olvides re-



Si se organiza lo que podríamos bautizar como una "fiesta de zombis", aléjate hasta que se calme la tempestad, sobre todo si hay fuego de por medio; y luego regresa tranquilamente y haz tu trabajo.

cargar cada arma y salvar la partida antes de salir al patio exterior, ya que en las rocas cubrirán el hueco de la pared y te será imposible volver atrás. Heinrich es un gigante armado con una poderosa espada y se protege con una sólida armadura casi indestructible. Sus golpes de espada no sólo son mortalmente peligrosos, sino que posee la capacidad de invocar a los muertos y espíritus. Además, ha convertido a la mujer nazi en una de sus demonios asesinos. Acaba pues con Helga y evita el contacto con Heinrich o con sus secuaces. No sirve de nada que centres tus esfuerzos en eliminar a los zombis, puesto que Heinrich invocará nuevos guerreros oscuros cuando los anteriores desaparezcan. La estrategia más adecuada es girar en torno al malvado Heinrich, manteniendo una distancia media prudencial. Si te lanza espíritus errantes esquívalos a toda costa, con movimientos de fuga laterales. El arma más recomendable para mantener a raya a toda la prole a la vez es el rifle eléctrico, puesto que desata varios haces de luz que afectan a todos los enemigos simultáneamente. Conforme vayas provocando daños importantes a Heinrich verás como saltan trozos de su armadura, hasta que finalmente consigas derrotarle. Himmler observa la escena desde lejos, con tranquilidad. "Ese americano lo ha estropeado todo", dice en voz baja. Luego se encamina hacia su coche, a encontrarse con el Führer. Por esta vez, el bien ha triunfado sobre el bien... Pero... ¿Hasta cuándo?

J.M.

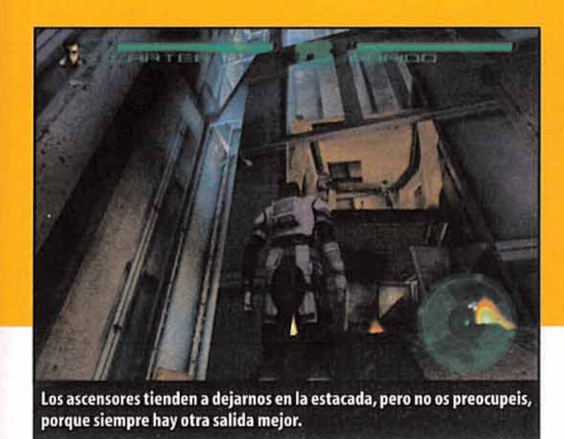
Al final del juego tendremos que enfrentarnos con la reencarnación de Heinrich I

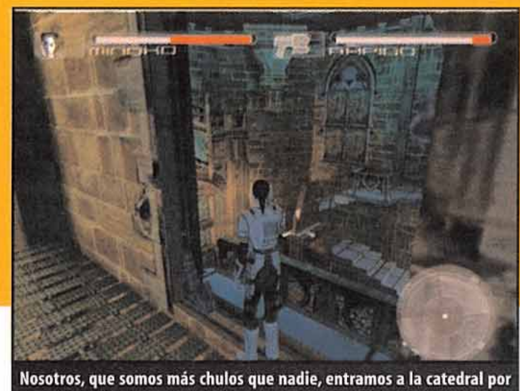


PROJECT EDEN

Cuatro policías y un destino

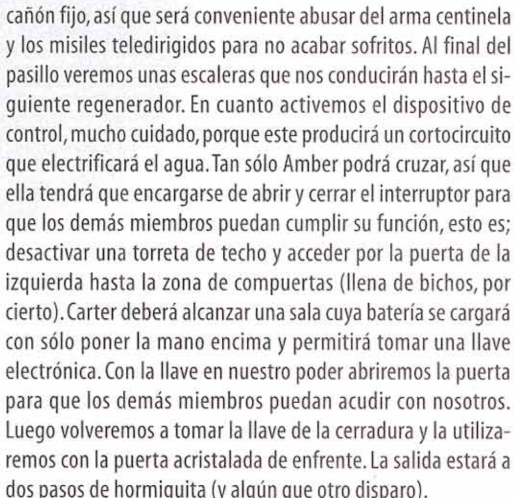
«Project Eden» es una aventura que, a pesar de contener ciertos toques de arcade, representa un gigantesco e intrincado puzzle, más complejo y retorcido en tanto en cuanto avanzamos por cada una de sus once fases. Debido a la enorme longitud del juego, hemos preferido eliminar la explicación de las cuatro primeras misiones (las más sencillas) y dedicar el espacio al resto, sin duda, de complicada resolución.


Los ascensores tienden a dejarnos en la estacada, pero no os preocupeis, porque siempre hay otra salida mejor.


Nosotros, que somos más chulos que nadie, entramos a la catedral por una de las cristaleras. Por algo somos superpolicías.


Con la ayuda de la cámara aérea llegaremos a lugares insospechados, pero cuidado, que su energía dura poco.

Debido a la gran extensión de cada nivel y a la coordinación entre miembros que exige el juego, nos ha parecido conveniente crear una guía detallada de las acciones encadenadas más eficientes para resolver con éxito cada misión. Básicamente, la solución que aquí os presentamos es una de las más adecuadas para acabar el juego sin marear demasiado la perdiz, pero ello no quita para que existan formas alternativas de solucionarlo. Afortunadamente los caminos quedan bastante forzados, por lo que si en algún momento os veis perdidos y deseáis tratar este "patas arriba" como una ayuda externa, tan solo debéis acudir al tramo correspondiente. Como el juego es muy largo, hemos agilizado el texto todo lo posible, obviando acciones sencillas, tales como reparar objetos o manipular controles para abrir puertas y eliminando la explicación de las cuatro primeras fases, más sencillas de resolver. Pese a que no daremos demasiada importancia a las escenas de acción, sí comentaremos aquellos momentos más peculiares.



Nuestra arma centinela es un aliado perfecto para combatir a grandes grupos de mutantes. Usadla.

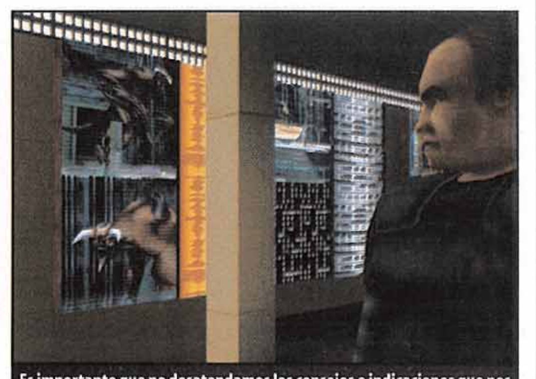
NIVEL CINCO: CG DE LOS CABEZA MORTAL

En cuanto nos metamos en el ascensor, éste se precipitará al vacío. Suerte que abajo encontraremos otro elevador para llegar hasta el patio de la catedral... Para poder manejar la grúa será necesario que un miembro se adentre por el escondrijo de la derecha de la puerta de la catedral y obtenga la batería tras las rejas (con la ayuda de rover). Ahora ya podemos maniobrar la grúa para poder subir hasta la ventana de la iglesia. Al abrir la puerta nos encontraremos con el primer regenerador de UPA. Siguiendo el único camino posible veremos que hay una puerta que se derrumbará si disparamos a las bisagras, mientras que en la habitación de dentro hallaremos un pasadizo secreto a la derecha. Recorriéndolo llegaremos hasta una sala repleta de barriles que al hacer explosión revelarán una nueva salida. Pulsando las palancas de esa sala abriremos la escotilla de la siguiente, en la que deberemos activar la cinta transportadora que mueve la viga gigante. Asimismo, mientras uno de nuestros miembros permanece sobre el trozo de viga que sobresale por la sala adjunta, los demás deberán activar los elevadores para que alineen las otras vigas con la primera. Hecho esto, recorreremos las mismas para recoger la batería, que en breve será necesaria para proveer de energía al ascensor siguiente. A continuación descubriremos una sala oculta si disparamos a la cristalera, pero tan sólo podremos visitarla con ayuda de la cámara aérea, que nos servirá para pulsar el botón de entrada. Una vez en la nueva sala, Carter se acercará a hablar con un tipo de la banda, pero pronto descubrirá su verdadera forma; una araña gigante. Muerto el bicho, tan sólo restará buscar los misiles dirigibles, activar el ascensor y bajar en él hasta el nivel intermedio, plagado de enemigos. En cuanto limpiemos la zona de basura (torreta incluida) llegaremos hasta otro regenerador, junto al control de una puerta de la que saldrá un mutante arácnido peligroso. Tras la nueva entrada encontraremos una habitación con dos ventanales. Rompiendo los cristales podremos "soltar" el rover para que recorra el caminito hasta llegar a un tanque de gas que tendremos que "reventar" para hacer un boquete en la pared y obtener acceso al nuevo recinto, custodiado por una torreta de techo. Andre tendrá que buscar una batería en una de las habitaciones accesibles, y luego reparar la puerta de enfrente para insertar la batería obtenida en su hueco correspondiente. Minoko podrá controlar las torretas, limpiando de "basura la sala siguiente antes de que entremos en ella. Mientras, con la cámara aérea deberemos abrir la puerta restante, colándonos por el hueco del techo. En adelante encontraremos infinidad de mutantes y algún que otro cañón fijo, así que será conveniente abusar del arma centinela y los misiles teledirigidos para no acabar sofritos. Al final del pasillo veremos unas escaleras que nos conducirán hasta el siguiente regenerador. En cuanto activemos el dispositivo de control, mucho cuidado, porque este producirá un cortocircuito que electrificará el agua. Tan sólo Amber podrá cruzar, así que ella tendrá que encargarse de abrir y cerrar el interruptor para que los demás miembros puedan cumplir su función, esto es; desactivar una torreta de techo y acceder por la puerta de la izquierda hasta la zona de compuertas (llena de bichos, por cierto). Carter deberá alcanzar una sala cuya batería se cargará con sólo poner la mano encima y permitirá tomar una llave electrónica. Con la llave en nuestro poder abriremos la puerta para que los demás miembros puedan acudir con nosotros. Luego volveremos a tomar la llave de la cerradura y la utilizaremos con la puerta acristalada de enfrente. La salida estará a dos pasos de hormiguita (y algún que otro disparo).

NIVEL SEIS: HOSPITAL

Tras acabar con los "bichos" de rigor, buscaremos un acceso a los elevadores de la fachada, para jugar con ellos y llegar hasta el otro extremo. Mucho cuidado con los pterodáctilos hambrientos... Una vez dentro del recinto del hospital, y tras aca- ►


Esta es una de las lindezas con la que nos enfrentaremos a lo largo de la aventura. Una misión rutinaria, que no es tan sencilla...


Es importante que no desatendamos los consejos e indicaciones que nos enviarán desde el control de la misión.


Los pterodáctilos mutantes son muy muy peligrosos, así que no conviene dejarles ni siquiera iniciar el vuelo.



Mucho cuidado con las ratas mutantes, generalmente sueltan un chorro de veneno realmente nocivo y nos golpean con la cola.



La mejor forma de combatir a los enemigos sin que suframos daños muy importantes es mantener una buena distancia de por medio.



Es importante prestar atención a aquellas zonas electrificadas. Agua y cortocircuitos nunca han sido buenos amigos.

bar con una inmensa prole de bichos infectos y peligrosísimos, daremos buena cuenta de una batería descargada y el arma de choque que nos habían prometido (usad el mapa para localizar objetivos). Nótese que dentro del hospital seremos carne de araña si no activamos las linternas. A continuación (tras salir del regen. del UPA) tendremos que llegar hasta la zona en la que hay una fuente (cuidado con la niña que dice que ha perdido su perrito...), desde la que bajaremos por un hueco en el suelo para reponer la energía de la batería. En esa sala hay un panel inaccesible de generadores eléctricos; dejaremos a Minoko ahí y nos dirigiremos de nuevo arriba, buscando otro ascensor cercano que nos llevará al lugar exacto donde debemos colocar la batería. Con la batería cargada y en su sitio, tan sólo tendremos que alinear los tres dispositivos pulsando los botones y esperando a que la luz cambie a verde. Ahora Minoko ya puede acceder a los fusibles de los generadores eléctricos. Si cambiamos el fusible y lo ponemos dos casillas más a la derecha, recuperaremos la energía eléctrica en el ascensor situado al lado de la entrada al hospital. En el siguiente recinto tendremos que llegar con Amber hasta una habitación en llamas, y utilizar el rover para recorrer los conductos, así como desbloquear el cerrojo de la persiana de la sala del fondo. Una vez abierta la persiana podremos entrar a un centro de control de dispositivos, en principio inoperables. Si recogemos las células energéticas de la máquina de al lado y las introduciremos en los ordenadores de la izquierda y del centro, activaremos el riego antiincendios y haremos posible que nuestro equipo pueda acceder por la habitación incendiada en busca de los siguientes objetos. Estos son, un scanner que necesitaremos más tarde y la tercera célula necesaria para acceder al tercer terminal y detener los escapes venenosos de la clínica. Llegaremos hasta una puerta con un terminal azul que Carter abrirá. Si continuamos por las escaleras, acabaremos en un terminal que Andre reparará, permitiendo recoger otra placa de memoria del scanner. De vuelta al scanner, si insertamos las tarjetas de memoria, reparamos el ordenador y el circuito de la pared, pulsamos el botón activador y atraemos un bichejo hasta el mismo scanner, este explotará. Finalmente control se pondrá de nuevo en contacto con nosotros. En cuanto lleguemos a la sala de la morgue, habrá que activar las cápsulas de cadáveres para poder llegar hasta el techo. Amber irá primero para sujetar la válvula de los gases, mientras que Carter deberá subir en el elevador mecánico para que otro miembro pulse el botón y pueda alcanzar la otra parte del techo. Una vez arriba, buscaremos un hueco para bajar hasta el siguiente pasillo y abrir la puerta a nuestros compañeros. Ahora uno de los miembros subirá en el ascensor para llegar al tejado. La nave que aparecerá tomará la muestra que necesita, y luego deberemos acudir con todo el equipo de vuelta al ascensor de la UPA.

Algunas torretas láser sólo pueden ser destruida por detrás, así que nos las tendremos que apañar para distraerlas mientras algún miembro busca su retaguardia y da buena cuenta de ella con sus armas

NIVEL SIETE: AEROTRÉN

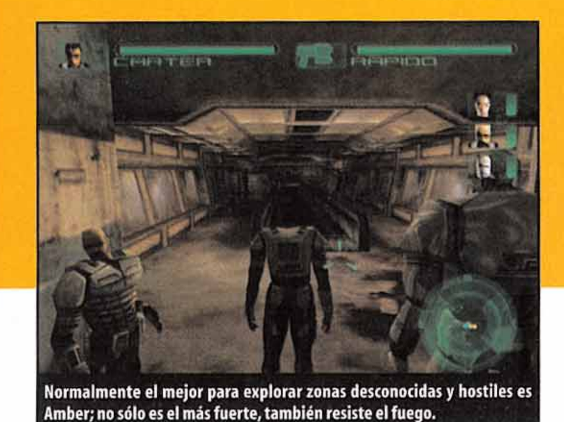
En cuanto pisemos la cinta transportadora esta se pondrá en marcha, impidiendo que avancemos por ella. Para proseguir subiremos encima del pasamano a uno de nuestros miembros y así podremos llegar hasta el motor de la cinta, disparando a las sanguijuelas que lo mueven. Ahora ya podemos avanzar hasta la siguiente verja, que aunque no se abrirá del todo, nos permitirá introducir el rover por el hueco. Buscando un conducto de ventilación podremos acabar con las sanguijuelas que han estropeado la puerta. Mientras Minoko controla el terminal, habrá que mandar a alguien por las escaleras para llegar hasta el elevador que conduce al ventilador gigante, activándolo. Ahora Minoko deberá seguir el mismo camino, pero en lugar de subir por el elevador, controlará el terminal que hay en la habitación adjunta al mismo, destruyendo el ventilador. Las puertas de acceso al andén ya están abiertas. A continuación encontraremos más bichos simpáticos, así que convendrá que Minoko se encargue de ellos con la torreta cenital, mientras Andre repara el terminal azul y Carter lo activa. Luego conduciremos a Minoko hasta la habitación de la UPA y haremos que active las puertas de acceso al andén. Envía a los demás por las puertas abiertas hasta el siguiente regenerador. En cuanto suban las escaleras habrá que estar pendiente de manejar el gran cañón para acabar con toda amenaza inminente. Ahora Amber se dirigirá a las escaleras del fondo y recogerá la nueva arma. Después de eso habrá que acabar con el engendro que cubre las escaleras de bajada. Andre reparará la puerta e introducirá la cámara aérea para activar las puertas que permitan al equipo reunirse de nuevo. La siguiente sala por explorar contiene algo así como taquillas de vestuario. Una vez dentro, nos toparemos con dos paneles de control, que en realidad son el inicio de otro complejo puzzle. El panel de la derecha tiene dos botones, y el de la izquierda no funciona del todo bien. Los dispositivos controlan los elevadores que hay entre las estanterías, así que mandaremos a algún miembro para que suba en la plataforma de la derecha, y luego otro del equipo pulsará el botón

Determinados controles parecen todo un reto a simple vista, pero sin embargo son fáciles de activar por la técnica de acierto y error.

Parece que la pequeña Lucy ha perdido a su perrito... ¿O en realidad era ella el chucho? Cosas que pasan cuando uno es caritativo.



Para reparar objetos y activar terminales sobre todo hay que tratar de concentrarse y mantener la calma.



Normalmente el mejor para explorar zonas desconocidas y hostiles es Amber; no sólo es el más fuerte, también resiste el fuego.



A través de las cámaras podemos controlar la manipulación de trampillas y mecanismos, controlando en cada momento lo que está pasando.



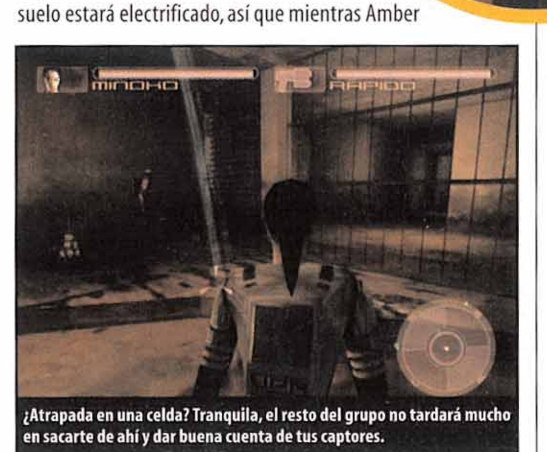
Aprender a controlar una torreta láser es casi tan importante como ser capaces de descubrir un resorte secreto. Nos evitarán enormes peleas.

de la derecha para elevar el soporte. Un trozo de techo se desprenderá violentamente. Ahora tendremos que mandar a nuestro hombre arriba de nuevo, y colocar el rover para que se encargue de llegar hasta la circuitería infestada de sanguijuelas. El primer botón ya funciona, así que podremos colocar a un hombre sobre la plataforma izquierda y subirlo con el botón reparado. Tendremos que dirigirnos por el hueco en la pared hasta una puerta que da acceso a la sala contigua. Con todo el equipo ya en la zona de generadores, usaremos a Amber para desactivar el gas de las tuberías, de forma que Andre y Carter puedan abrir la sala superior, recargar la batería y restaurar el suministro eléctrico. Luego recorreremos los pasillos de arriba hasta llegar a los depósitos que expulsan gas, alcanzando el siguiente punto de regeneración energético. Al final del pasillo recogeremos una llave que hay en el suelo, y subiremos hasta el nivel superior sirviéndonos de la trampilla metálica. (Nota: Si disparamos a las ratas antes de que transmuten, nos ahorraremos algún que otro dolor de cabeza). Ahora Minoko tendrá que subir en el ascensor para abrir una de las puertas de abajo, que dará acceso al recinto de control eléctrico que habíamos visto antes. Con Minoko por delante, subiremos hasta el panel de control, restaurando la batería y activando el botón verde de la derecha. Acto seguido intervendremos el terminal para abrir la puerta de la sala anterior, donde veremos un pequeño hueco idóneo para introducir al rover y eliminar sanguijuelas eléctricas. El segundo terminal de la sala ya funciona, así que si lo activamos conseguiremos hallar un nuevo hueco en el suelo, donde podremos recoger el trozo de panel electrónico que nos falta. Si volvemos al tablero de mandos, insertamos el panel y luego pulsamos el botón verde de la izquierda, el aerotrén volverá a funcionar. Restará recoger la llave eléctrica (en la zona de la luz roja) e ir hasta el siguiente punto de regeneración. A continuación el suelo estará electrificado, así que mientras Amber mantiene pulsado el botón de paso eléctrico, cruzaremos con los demás miembros hasta el umbral de la puerta. Andree reparará el terminal, y luego, mientras alguien mantiene dicho terminal pulsado, Amber se dirigirá a la sala contigua, atravesando la electricidad y los gases para pulsar el botón que controla la apertura en tandem con el que ya está siendo activado. Para abrir la siguiente verja deberemos hacer algo similar con los controles (combinación Amber y otro miembro pulsando los dos a la vez). La siguiente verja ya no hay forma de abrirla, pero si Amber vuelve sobre sus pasos un trozo de techo caerá, revelando una entrada que podremos abrir con la ayuda de la cámara voladora. Después subiremos en el ascensor hasta el siguiente pasillo y activaremos un rover, a la vez que volvemos al control de Amber para mantener abierta las puertas de madera, a la vez que enviamos al rover en busca de la trampilla que comunica con el botón que comunicará al resto del equipo. Ahora hay que llevar a Carter por el primer pasadizo del terminal azul, y soltar la cámara para que llegue hasta el botón rojo que abre la puerta del terminal azul restante. Llevando a Andre y a Carter por el segundo terminal (el que está al lado de Amber) restableceremos la energía, abriremos puertas y el ascensor volverá a funcionar, permitiendo reunirnos con los demás. Minoko estará al otro lado de la verja y tendrá que encargarse de reparar una puerta que se cierra y se abre continuamente (de nuevo sanguijuelas eléctricas). Aparte de bichos, en la sala adjunta encontraremos el pulsador que abre la puerta a los demás miembros. Si soltamos una cámara voladora hacia el techo, activaremos un ascensor que nos servirá para acceder al recinto estanco central.

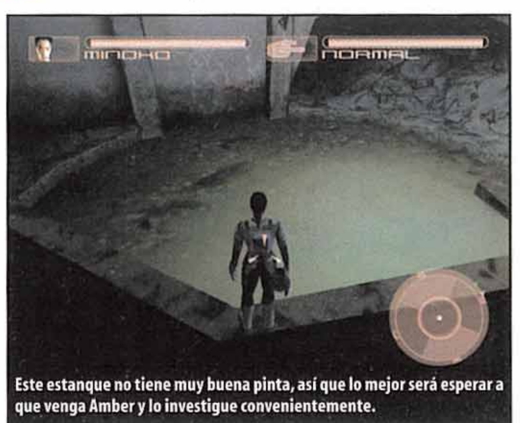
Aparte de varios bichos, veremos que hay tres palancas. Si las pulsamos de derecha a izquierda podremos operar el terminal con total normalidad. Gracias al ascensor que acabamos de habilitar llegaremos hasta la siguiente terminal de regeneración, y a continuación volveremos a la zona de las calderas, hasta llegar al control del tren. Activándolo todo pondremos restauraremos la energía del tren. Mucho cuidado, porque en cuanto volvamos al andén nos estará esperando un verdadero infierno de bichos, así que sería de agradecer que Minoko operase la torreta del techo para limpiar el terreno. Luego escaparemos de allí en primera clase...

NIVEL OCHO: ZOO

Minoko ha sido separada del grupo y encerrada por caníbales en una celda, así que una vez hablemos con el basurero, usaremos a los demás miembros hábiles para activar la batería y pulsar el botón rojo que hay en el piso de abajo (entrando por el agujero que hay detrás del aerotrén estrellado). A continuación volveremos al piso superior para dirigirnos hacia los rieles del tren que cruzan el abismo. Con mucho cuidado caminaremos por ellos hasta llegar al otro extremo, y junto a la verja soltaremos el rover para que acabe con las sanguijuelas que cortocircuitan la apertura. Una vez abierta la verja, activaremos la batería y devolveremos el transporte al otro lado, de forma que los demás miembros puedan seguirnos sin correr el mismo peligro que nosotros. Ahora será el momento de ir a explorar los pasillos que rodean una gran sala (en realidad un zoo). Aunque no podemos acceder a dicha sala, sí podemos mandar la cámara aérea para que libere a Minoko. A continuación recorreremos el zoo con Minoko hasta llegar a la jaula de un perro encerrado. Para abrir la verja tendremos que hacer que otro de nuestros miembros se acerque por lado contrario y mantenga pulsada la palanca. De esa forma podremos hacernos con el ge-



¿Atrapada en una celda? Tranquila, el resto del grupo no tardará mucho en sacarte de ahí y dar buena cuenta de tus captores.



Este estanque no tiene muy buena pinta, así que lo mejor será esperar a que venga Amber y lo investigue convenientemente.



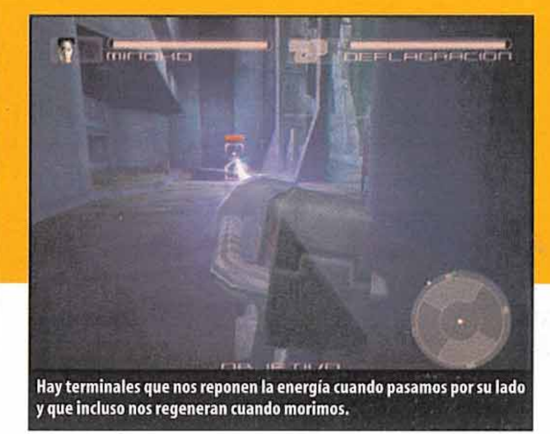
En esta zona será totalmente necesario utilizar el mapa, ya que resulta muy fácil perderse entre los matorrales.



Acordaos de "Indiana Jones y La Última Cruzada"... La única forma de recorrer algunos precipicios será con la "fé".



En «Project Eden» ningún camino es seguro. Más bien al contrario. Estad pendientes de derrumbamientos y hoyos en el suelo.



Hay terminales que nos reponen la energía cuando pasamos por su lado y que incluso nos regeneran cuando morimos.

nerador energético necesario para activar los controles que hay junto a la jaula, y a la vez restablecer la alimentación eléctrica que hay junto al teleférico de arriba. Mandaremos a Carter, por ejemplo, y haremos que pulse el tercer botón (el de la derecha), puesto que los otros dos solo liberarán más bichos mutantes, y eso es algo que no nos interesa. En cuanto hagamos esto, Minoko tendrá que enfrentarse a un grupo realmente grande de caníbales, y luego deberá dirigirse hacia el túnel del que provenían para encontrar la llave electrónica de una de las puertas del recinto zoológico. Con la llave en nuestro poder podremos llegar hasta una sala de regeneración y a un techo que se desploma a nuestro paso. En esa misma zona veremos una verja y dos botones, uno de ellos en nuestra parte. Ahora es el momento de abrir el garaje con el botón rojo y traer al equipo entero hasta donde está Minoko para sincronizar el pulsado de botones. Se abrirán dos puertas, una delante de cada miembro. Ahora si seguimos con el equipo de Carter hasta que una rueda nos impida el paso y lanzamos la cámara aérea para introducirla en la jaula, llegaremos hasta la apertura de la puerta frente a Minoko, facilitándole la entrada. Minoko deberá disparar al tablón que sujeta la rueda. De esa forma Amber y Andre podrán llegar hasta la zona de la "Jungla Virtual". Amber se encargará de entrar en la sala contaminada y cerrar el conducto. Luego Andre reparará los controles y recogerá la tarjeta. Mientras tanto Minoko habrá llegado hasta un cristal verdoso que da acceso a una nueva zona. Andre subirá en ascensor hasta la zona del balcón donde está Minoko y activará el siguiente elevador para que Minoko pueda montar en él desde abajo. Arriba Minoko podrá operar el terminal para abrir dos verjas que permitirán al equipo continuar avanzando, mientras ella llega hasta el final del túnel que cruza el acuario desecado. Amber, Carter y Andre deberán dirigirse por el recinto del tiburón (junto a la "Jungla Virtual") hasta llegar a un conducto escondido tras las cristaleras verdosas. Entonces localizaremos un ascensor que Andre reparará, pero cuidado, porque inmediatamente se pondrá en marcha. Amber deberá permanecer en él y cerrar el escape de gas. Luego subiremos a los demás, llevándolos hasta el lago sobre el que se encuentra Minoko. Andre reparará una tubería que dará vía libre a Minoko para acceder a un nuevo terminal y abrir la "Jungla Virtual", a la que nos dirigiremos con el equipo restante. El suelo estará electrificado, así que mientras Amber mantiene cortada la electricidad, Andre restaurará el ascensor (evitando que le aplaste) y así llegaremos la famosa "Jungla Virtual, una sala de proyección holográfica repletita de palmeras ficticias y simpáticos bichos asesinos. Para revelar la salida tendremos que disparar a los proyectores del techo. A continuación nos espera la sala de los espejos, que como su propio nombre indica, es todo un calvario laberíntico de espejos y cristales (aparte de peligrosos caníbales). Cuando no encontremos más que un abismo con una madera a la derecha, mandaremos la cámara a que toque la bisagra de la madera para que esta se convierta en un puente. Por el otro lado Minoko también estará dentro del laberinto, pero ella deberá llegar hasta una sala en la que hay un laboratorio inaccesible y dos paneles separados por un zigzgueante camino. El truco esta vez consistirá en enviar la cámara voladora por los conductos interiores hasta entrar en el laboratorio y activar los tres pulsadores. Luego, Minoko pulsará el botón blanco de la derecha y tendrá que acudir a toda prisa a pulsar el de la izquierda. Finalmente, se abrirá una pared y veremos un ascensor de la UPA. Recorriendo el siguiente espacio encontraremos un elevador que deberemos situar adecuadamente para que luego los demás miembros puedan saltar sobre él, y fin de la misión.

NIVEL NUEVE: ZONA CERO

Tendremos que explorar un poco para encontrar un agujero y hacer que Amber vaya a recoger la célula energética a través del gas, para luego insertarla en su correspondiente lugar y pulsar el interruptor. También conviene que vayamos hacia el agujero de la izquierda y pulsemos el cierre de la trampilla de donde salen bichos y más bichos. Luego nos dirigiremos a la siguiente habitación, buscaremos una puerta y mandaremos la cámara voladora para pulsar un botón que activará el control de la puerta y nos dará acceso a un terminal de cámara. Al fondo de la otra habitación hay otro terminal estropeado. Llevaremos a Minoko y Andre, puesto que en cuanto lo reparemos se activará la torreta del techo. Minoko controlará el terminal, accediendo a dos torretas, una de las cuales servirá para abrir un boquete en una de las puertas. Ahora, mientras Minoko controla la segunda torreta y se fija en los colores del fondo, con otro miembro pulsaremos los botones 4, 3, 2, 1 repetidas veces hasta que los colores de la cerradura de la puerta que ve desde la torreta Minoko se alineen. En ese momento ya podemos llegar hasta la jaula de seguridad y abrirla; al fondo a la derecha hay un agujero en la pared. Allí encontraremos al jefe de los basureros, que nos pedirá que llevemos un coche caído del cielo hasta sus dominios. Reparar y manejando los controles del taller será tarea fácil para cualquiera, excepto por el detalle de que la batería necesaria se encuentra en uno de los coches en reparación. Después de mover la pieza hasta la trituradora nos meteremos dentro y activaremos el botón que hay en un habitáculo. Podremos salir por el ascensor de la izquierda (cuidado con los agujeros). Ahora iremos por el pasadizo nuevo con Andre

Los basureros del subterráneo sólo nos ayudarán a cambio de material. Es importante que conozcamos sus exigencias.



Aunque cada miembro del grupo cumple una función, es aconsejable que permanezcan unidos para pasar entre zonas distintas.

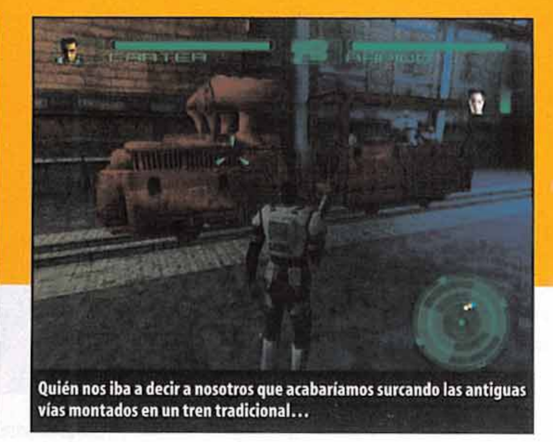


Los combates no son lo más importante en «Project Eden», pero habrá que aprender a resolverlos de la forma más contundente posible.



Habrá que prestar especial atención a los enemigos con armas gancho láser. Si no nos ayuda un compañero, estaremos vendidos.


Siempre que haya grúas, vigas y contenedores de por medio tendremos una salida a nuestra disposición.


Quién nos iba a decir a nosotros que acabaríamos surcando las antiguas vías montados en un tren tradicional...

> En el nivel 6, si insertamos correctamente las tarjetas de memoria, reparamos el ordenador, el circuito de la pared y al final pulsamos el botón activador podremos atraer un bichejo hasta el mismísimo scanner y cumplir así uno de los objetivos de la misión

y utilizaremos el rover para matar unas sanguijuelas eléctricas, para luego pulsar y mantener el primer botón. Amber deberá encargarse del botón de la zona con gas que activa la segunda plataforma, mientras que Carter y Minoko deberán colocarse en la misma hasta que rote 90 grados y puedan acceder a la siguiente sala. Minoko deberá permanecer junto al terminal de control recién hallado y pulsar el activador de presión. Por el otro lado deberá hacer lo propio otro miembro. De esa forma podremos abrir una nueva entrada que solo Amber podrá cruzar, ya que estará infestada de gases. Amber facilitará un acceso a la zona de los gases (pero por otra puerta) y Minoko tomará el terminal que veremos allí dentro. De nuevo deberemos jugar con las plataformas para llegar al mismo sitio donde antes habíamos unido dos arietes de presión, pero esta vez con Carter. Carter a su vez llegará hasta la zona de una excavadora, y subirá por una viga, que en realidad no lleva a ningún lado pero revelará un hueco en la pared por el que introducir la cámara y abrir la puerta del garaje. Ve hacia el edificio siguiente y recorre los tablones del techo con dos efectivos hasta que llegues a una cinta transportadora. A cada lado hay un botón verde, que deberán pulsar a la vez tus hombres. Enseguida aparecerá una vagoneta con la batería que necesitamos. Ahora activaremos la excavadora con la batería encontrada y abriremos un hueco en la pared que nos permitirá proseguir la marcha, hasta que lleguemos a un callejón sin salida donde tendremos que hacer uso de la cámara voladora. Luego subiremos todos en el ascensor hasta llegar al siguiente regenerador y una ventana rompible. Siguiendo por la viga roja llegaremos hasta la zona de un camión. Amber se encargará de abrir una puerta tras un pasadizo lleno de gases tóxicos, mientras que algún otro miembro disparará a los soportes que aguantan el cuerpo del camión para que este caiga. Si ahora volvemos a hablar con el jefe de los basureros nos dará una tarjeta de acceso. Ahora solo nos restará dirigirnos al ascensor de la UPA, a través de un camino bastante obvio.

NIVEL DIEZ: SUBTERRÁNEO

Estamos en el subterráneo. Tenemos que utilizar el elevador para llegar hasta arriba, reparar una circuitería y pulsar un botón rojo que controlará la grúa que sujeta un contenedor. Con otro hombre deberemos disparar a los contenedores del techo para que hagan de pasarela hasta el contenedor móvil, y luego habrá que subir al más elevado de ellos utilizando la palanca del anterior. Llegaremos a una zona en la que Control se pondrá en contacto con nosotros. Deberemos abrir una puerta para que el resto del grupo nos siga. Minoko activará el terminal de control, abriendo así una de las persianas del almacén contiguo, donde hay un tren que deberemos conducir (necesitará una batería que hallaremos por la zona). Aunque la vía no es continua, podremos variar el sentido de las vías metiendo la cámara voladora en la sala de control de las escaleras (rompiendo la ventana). Luego tendremos que dirigirnos por el túnel central con el tren a toda "pastilla", hasta que choquemos con un muro, lo atravesemos y lleguemos hasta un tope. Bajando las escaleras encontraremos otro terminal que Minoko controlará para abrir tres verjas, y Carter habilitará el acceso a una sala con otro terminal que controla accesos inoperativos, así que tendremos que hacernos con la batería que hay dentro de la sala de al lado (la de las ventanas, metiendo un rover dentro). Dicha batería será necesaria para activar el segundo tren, con el que deberemos volver al intercambio de vías, esta vez tomando el túnel de la izquierda. De nuevo, llegaremos hasta un obstáculo que el vagón derribará con facilidad, permitiéndonos el paso a un nuevo túnel. Después de una paradita para abrir la siguiente puerta, subiremos otra vez al tren para continuar el camino. Cuando ya no podamos seguir sobre rieles, nos meteremos en el túnel lleno de telarañas, para llegar a una sala superior atravesando el puente entre los cañones láser. El objetivo será desactivar los cañones llegando hasta una terminal accesible mediante la alienación correcta de dos ascensores. Minoko también se tendrá que encargar de acceder a un segundo terminal que abra las puertas del exterior, momento en el cual podremos reunir de nuevo a todos los miembros del equipo. Después de eso habrá que mandar a Amber hacia la luz verdosa que hay bajando las escaleras en espiral. Una vez allí seguiremos recto (ignorando la bifurcación) hasta toparnos con una puerta metálica, que deberemos mantener abierta para que alguien pueda llegar a una tubería dañada desde la que mandar un cámara aérea para activar el interruptor de turno. Ahora deberemos regresar a la bifurcación que antes habíamos ignorado, y llegaremos hasta una sala con un rayo continuo verde. Si disparamos al extremo más lejano conseguiremos que el rayo quede interrumpido, lo que nos permitirá pasar para recoger el capacitador. Abierto el acceso al área siguiente, buscaremos una sala pequeña en la que colocar el capacitador, y mantendremos pulsado el botón. Es hora de mandar a Amber hacia la sala más alta para que desde ahí pueda dirigir la cámara hasta la rueda de la ►

A veces es mejor huir de los bichos que perder tiempo enfrentándonos a ellos, sobre todo si su ritmo de aparición es infinito.

Minoko será capturada por un grupo de caníbales, pero no tendremos demasiados problemas para liberarla.

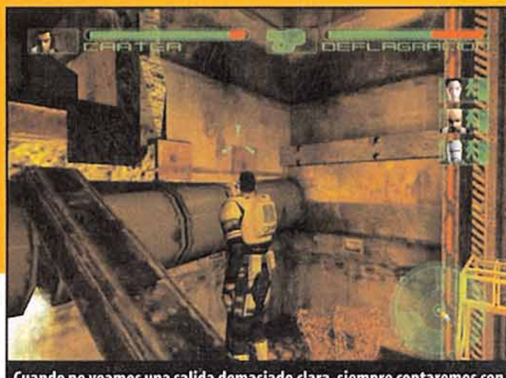

Manejando los intercambiadores de las vías de ferrocarril podremos cambiar fácilmente de túnel.



Por fin hemos tocado fondo... Estamos en el búnker Eden, en la parte más profunda de la Tierra.



A lo largo de la aventura nos iremos sumergiendo en las profundidades de la Tierra, cada vez más y más.



Cuando no veamos una salida demasiado clara, siempre contaremos con el desprendimiento de una viga en el mejor momento.

puerta, activándola por completo. A continuación restará activar la rueda del rayo y dirigirnos hacia el cilindro. La salida a Eden estará cerca... Muy cerca.

NIVEL ONCE: EDEN

La primera parte de avance la obviaremos, puesto que a estas alturas del juego sabemos de sobra como desactivar una torreta láser. A continuación veremos que no hay salida, pero si usamos una de las torretas para disparar a la cadena que sujeta la viga (justo al lado del ascensor de la entrada) conseguiremos un improvisado camino de ascenso. Para poder utilizar el tablón de madera como pasarela de la siguiente sala tendremos que colocar un contrapeso en el otro extremo (dos de nuestros hombres, a modo de trampolín), de forma que Amber pueda subir a la zona electrificada y aparte el cable cortocircuitado. Ahora Carter tendrá que subir para abrir la puerta de la sala luminosa, y luego llamará a Minoko para que vea a su padre atrapado en un campo de dilatación temporal. Minoko y Carter deberán dirigirse al laboratorio, entrarán en el suelo levantado para activar unas puertas (con la ayuda del rover) y enseguida vislumbrarán una sala con el espejismo gigantesco de una selva. Será conveniente que nos guiemos por el mapa y el techo, tomando buena nota de los números de cada puerta. Con todo el equipo nos dirigiremos al módulo C2. En lugar de acceder a la sala infestada de torretas láser, moveremos la cámara voladora para que active la puerta bloqueada de la izquierda, repararemos el panel y desactivaremos uno de los cañones. Si subimos en ascensor podremos llegar hasta un juego de puentes móviles que nos permitirá acceder al control de los dichosos cañones, pero por el flanco más seguro. Una vez tengamos bajo control los cañones, si enviamos el rover de paseo descubriremos una prole inmensa de mutantes emergentes, que podremos despachar a voluntad con las torretas y demás miembros. Escaleras arriba nos encontraremos con una puerta de metal cerrada. Enviando la cámara voladora de nuevo podremos activar su apertura. Una vez en la terminal podremos ver el interior de la celda donde está atrapado el técnico. Observaremos que hay un número inscrito en el suelo, que deberemos memorizar para introducirlo en el terminal de dígitos. Eso abrirá la puerta del técnico y nos dará el objeto necesario para abrir una pared, que a su vez dará a una habitación secreta con el disco de Molenski. Si seguimos andando llegaremos hasta un pasillo con charcos electrificados. Amber tendrá que entrar, dándole presión a la válvula de agua de sala de máquinas y dirigiendo el chorro hacia el techo. Ahora tendremos que encontrar un circuito escondido en la sala de ordenadores viejos (utilizando el rover), y luego volver a la sala con los ordenadores en el centro, reparando el tablero con el circuito recolectado. Si subimos a Amber en el cajón que sobresale de los ordenadores y pulsamos el botón verde, podrá caminar por el techo y llegar hasta la palanca de contención eléctrica, de forma que los demás puedan pasar a la sala que antes estaba en llamas, utilizando el módulo unipersonal de descontaminación. Todos los miembros, excepto Amber, podrán pasar al otro lado, descubriendo una sala de fundido. En dicha sala tendremos que caminar por el conducto del ventilador, hasta llegar a una plataforma que da a un panel de control. Eso apagará los demás ventiladores, así que podremos continuar recorriendo el resto del tubo, hasta llegar a la sala a la que no podíamos acceder antes. Abriendo la puerta negra nos reuniremos con el resto (excepto Amber). Andre reparará un interruptor y disparará al mando del ascensor del lado contrario, mientras que Minoko activará la apertura de la puerta C5 para que Amber pueda acudir hacia nosotros. Una vez reunidos todos, usaremos a Amber para desactivar la electricidad de la sala adjunta (la del cristal rompible) y llegar hasta el control de cañones de las dos salas de creación de engendros. Con la ayuda de las torretas lo barreremos TODO. Hecho el destrozo, volveremos al boquete del suelo para pasar a la sala de experimentos en la que hemos estado antes. Ha llegado el momento de resucitar al padre de Minoko con la llave que hemos encontrado antes. Sin embargo, en cuanto lo hagamos Lucy capturará a Minoko, por lo que tendremos que confiar en su padre para rescatarla. Siguiendo al "buen" doctor llegaremos hasta el módulo C3, y lo acompañaremos escaleras arriba con Amber. Una vez rescatada Minoko, es MUY IMPORTANTE que disparemos a la cámara en la que ha estado Minoko, o de lo contrario no tendremos acceso al interior. Si no lo hacemos, no podremos acabar el juego... Minoko hablará con su padre y luego todos volverán al módulo C3. Accediendo a la terminal soltaremos un monstruo gigante dentro de la sala holográfica. La forma más inteligente de matar al monstruo será utilizando el arma paralizante en combinación con la extractora de energía. Una vez exterminado el "bichito", limpiaremos la zona. Ahora todo el equipo deberá dirigirse hacia la cápsula de Lucy, y cada miembro deberá mantener pulsado un botón del panel, hasta que la barra rojiza se vuelva completamente negra y el escudo desaparezca. Lucy mutará inmediatamente. Si le disparamos habremos terminado con todo.

J.M.

> Mucho cuidado, porque en cuanto volvamos al andén del aerotrén nos estará esperando un verdadero infierno de bichos, así que sería de agradecer que Minoko operase la torreta del techo para limpiar el terreno antes de desembarcar y sufrir el ataque

Amber, como siempre, deberá adelantarse para eliminar cortocircuitos y asumir posibles riesgos que matarían a los miembros humanos del grupo.



El padre de Minoko y Lucy quedó atrapado hace 15 años en un haz de luz temporal. Para resolver el misterio deberemos rescatarle.



La verdadera Lucy se encuentra almacenada en una sala holográfica, al resguardo de un escudo magnético.

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

JUEGOS

WINDOWS 95

Hola amigos. Les escribo para contarles que tengo dos PCs, uno con Windows 98 y otro con Windows ME. Quiero comprarme el juego «Jedi Knight», pero en la caja dice que necesita Windows 95, así que me gustaría saber si serviría también para alguno de los dos sistemas que yo tengo instalados.

Juan Ignacio Mardones, (Santiago, Chile)

Por lo general, los requisitos que se indican en la caja de los juegos son los "requisitos mínimos". Esto quiere decir que cualquier cosa superior a lo indicado, como más memoria RAM, un procesador más veloz o un disco duro mayor no puede suponer ningún problema para el correcto funcionamiento del juego, sino más bien todo lo contrario. En concreto, cualquier programa que funcione bajo Windows 95 debería hacerlo también sin problemas bajo Windows 98 o ME.

TALES OF THE SWORD COAST

Hola amigos. Os escribo porque tengo un problema. Llevo ya varios meses intentando encontrar en las tiendas la expansión de «Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast», pero en unos sitios me dicen que se llama «Throne of Bhaal» (menudos profesionales están hechos), en otros me dicen que no existe, en otros que si lo retiraron... El caso es que estoy desesperado y no sé de quién fiarme. ¿Seriáis tan amables de decirme qué es lo que ha pasado con ese juego y dónde encontrarlo? Me he enterado de que salió un pack con «Baldur's Gate» y su expansión, pero el primero ya lo tengo y, como comprenderéis, no pienso comprarme dos veces el mismo juego. Ahora me gustaría hacer una sugerencia: podríais tener un servicio telefónico en el que los lectores de Micromanía pudieran resolver sus dudas, ya que el correo resulta algo pesado. Además no todos tenemos Internet.

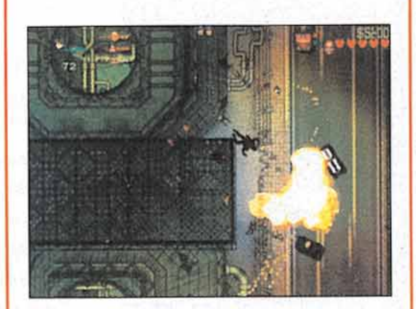
Víctor Cedena (San Martín de Pusa, Toledo)

Con respecto a la expansión de «Baldur's Gate», mucho nos tememos que se trata de un programa bastante antiguo que hace ya tiempo que dejó de ser distribuido. Es cierto que al principio de su distribución fue retirada de la venta por problema de incompatibilidad con el juego original, por cuestiones relativas a la versión en castellano. Con respecto al pack del que hablas, es cierto que Virgin ha lanzado algo parecido en Inglaterra, pero no tenemos noticias de que este lanzamiento se haya producido en España ni de que vaya a producirse a corto plazo. A lo mejor, si el idioma no te supone un inconveniente, lo puedes conseguir de importación ya que, por una parte, su precio es realmente económico (pertenece a la línea White Label de Virgin) y, por otra, necesitas que tanto el juego original como la expansión estén en el mismo idioma para que puedan funcionar sin problemas. En cuanto a tu sugerencia, tomamos buena nota de ella, aunque de momento no entra en nuestros planes ofrecer ese tipo de servicios.

GRAND THEFT AUTO

Me gustaría que me informarais acerca del juego «Grand Theft Auto»; sé que salió su segunda parte, pero no la encuentro en ningún sitio, ¿está agotado?, ¿o quizá prohibido? También me gustaría saber si aparecerá una tercera parte.

Abraham (Logroño)



Afortunadamente, no, «Grand Theft Auto 2» no se llegó a prohibir, pero si hemos de juzgar por el revuelo que causó su distribución en nuestro país, no debió faltarle mucho. Sin embargo se trata de un juego antiguo y hace bastante que no se distribuye. Al igual que ocurre con otros títulos y expansiones algo antiguas, es posible que lo encuentres en alguna tienda que lo tenga todavía en stock, pero poco probable. Por lo que respecta a su tercera parte, «Grand Theft Auto 3», no sólo existe sino que ya lleva a la venta un par de meses. Desgraciadamente este título aparece únicamente para PlayStation 2, merced al contrato en exclusiva así firmado por Take 2, compañía responsable del juego, y Sony.

CONDITION ZERO

Hola amigos. Soy un gran aficionado a «Counter Strike» y el otro día navegando por Internet me encontré casualmente con una página donde aparecían imágenes de un nuevo juego que se llamaba «Counter Strike: Condition Zero».
En dicha página se afirmaba que se podrá jugar con nuevas armas, nuevas pantallas y, lo que es más importante, será para un solo jugador. También se afirmaba que estaría a la venta a finales de 2001. Me gustaría que me lo confirmaseis si es posible.

Iván Úbeda (Barcelona)



No hay mucho que podamos decirte porque poco es lo que se sabe acerca de este juego. Efectivamente se está desarrollando un nuevo juego basado en el mod «Counter Strike» y, efectivamente, se pretende que sea posible jugarla de modo individual.
Sin embargo, de momento no hay ninguna fecha anunciada para su lanzamiento (ya habrás podido comprobar que no estaba a la venta a finales de 2001), y además ni siquiera se sabe si llegará a ser distribuido en nuestro país ya que, hasta la fecha, ninguna compañía se ha comprometido a hacerlo.

MÁNAGER DE FÚTBOL

Tras la desaparición de mi querido «PC Fútbol» este año, me compré el «Manager de Fútbol» de Empire, que me ha parecido malísimo. No sé porque no lo habéis comentado en la revista, para no haber tirado el dinero. Además, he visto que en el juego aparece el nombre de otras revistas y de Micromanía, nada. ¿Es que os han metido un gol o qué?

David Gil (Valencia)

Como podrás comprobar, en este número de Micromanía sí aparece comentado el juego. Sobre lo del nombre de Micromanía tenemos que decir que sí se nos ofreció la posibilidad de aparecer en el mismo, pero se nos dijo que sería imposible tener una versión del juego para comprobar su calidad, que fue una de nuestras exigencias, ante lo que declinamos amablemente la oferta, pues en Micromanía no acostumbramos a hacer actos de fe sobre la calidad de títulos en desarrollo, a no ser que los podamos jugar y decidir en consecuencia.

HARDWARE

LA ETERNA DUDA

Hola, colegas de Micromanía. Tengo un Pentium III a 600 MHz, con 128 MB SDRAM y un disco duro de 8 GB. Pues bien, el caso es que estaba pensando en comprar una tarjeta aceleradora Hercules 3D Prophet 4500 64Mb con salida para TV. ¿Creéis que es una buena elección? Mi tarjeta actual es una Savage 4 32MB, pero sólo tiene soporte para Direct3D (le falta soporte para OpenGl y Glide), por lo que, como comprenderéis, los juegos actuales como «Quake 3», «Serious Sam», «Max Payne» y muchos más no me funcionan ni en sueños. Si no me recomendáis la Hercules, ¿qué otras tarjetas de buen precio podría adquirir?

(e-mail)

La tarjeta que nos indicas es una buena opción, pero a juzgar por la tendencia actual del mercado vas a tener muchos menos problemas si optas por una tarjeta con el chip GeForce 2 de nVidia. Dentro del mismo rango de precios te recomendamos, por ejemplo, el modelo Gladiac 311TV-OUT de ELSA, que incorpora el chip GeForce 2 MX 200 y además también tiene salida para televisión.

GANADORES
de un juego «The Sting!»

Alberto Rituerto Muñoz, Álava / Amaya Martínez Ansotegui, Álava / Rubén Oña González, Álava / Carlos Rubio Plaza, Albacete / Fernando Ortega Pedrosa, Albacete / José Luis Bolufer Navarro, Alicante / Cándido Ibarra Belmonte, Almería / Juan Antonio Rull Puertas, Almería / Federico González Ordóñez, Badajoz / Álvaro Alonso de Caso y Vera, Baleares / Daniel Torrado Medina, Barcelona / Mikel Martín Villacorta, Vizcaya / Eneko Lombana Pipaon, Vizcaya / Jesús Sierra Bolaños, Cáceres / Julian Alberto García Delgado, Cáceres / Néstor Ruano Folch, Castellón / Jordi Lloveras Ferrer, Gerona / Juan Carlos Alonso Collado, Granada / Isaac Franco García, Guipozcoa / Juan José Olivares Jiménez, Las Palmas /Lázaro Mateo Berrocal, Madrid / Guillermo Rodríguez Ferrer, Madrid / Francisco Javier Sanz Sánchez, Madrid / Luis Alberto de Loma Ontalba, Madrid / Juan Antonio García Romero, Málaga / Daniel Contreras Izquierdo, Málaga / Alfonso Bastidas Pedreño, Murcia / José David Rodríguez Arcos, Ourense / Javier González Touza, Pontevedra / Román Vieito Amor, Pontevedra / Miguel Rodríguez Pérez, Pontevedra / Javier García Santos, Salamanca / José Belando Sesmilo, Tarragona / Manuel Piñeiro Jiménez, Tarragona / Alex Vallés Saco, Tarragona / Sergio Díaz Lorite, Toledo / Alejandro de Juan Sanchis, Valencia / Pedro Carlos Gil Cardaba, Valladolid / Roberto Sánchez Barrio, Valladolid / Francisco de Castrasana María, Vizcaya

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **HOBBY PRESS · MICROMANÍA.** *C/ Pedro Teixeira, 8, 5º Planta - 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña* **CARTAS AL DIRECTOR.**
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**

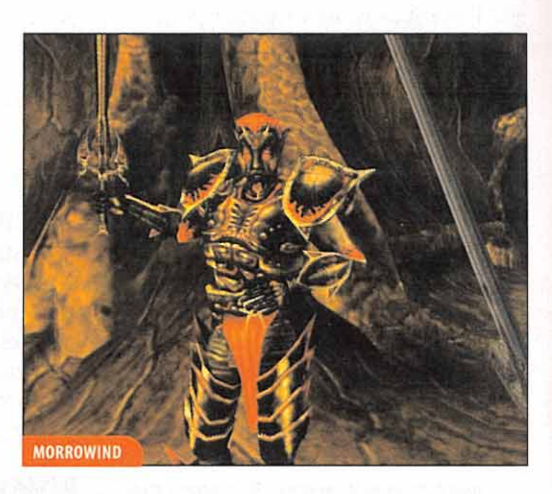
Nota importante: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 MADRID, resaltando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO. También podéis mandarnos un e-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

Sobriedad en Plena Celebración

Pues nada, aquí estamos otra vez juntos al comienzo de un año más, y, por tanto, en plena celebración frenética de las Navidades. Entre tanto turrón, cava y comilona, seguro que os resultará difícil concentraros en nuestra sobria reunión, pero espero que lo hagáis. Uno ha de ser fiel a sus principios.


NEVERWINTER NIGHTS

Y nuestros principios se basan en la idea de que nunca hay que dejar pasar de lado una buena aventura, aunque las tentaciones gastronómicas y de relax nos inviten con tanta fuerza a ello. Una última reflexión: de esta forma nos acercaremos más al espíritu navideño original. Si queréis algún consejo, no obstante, para aprovecharos de esa frivolidad, ahí va: conseguid de la forma que sea que os regalen «Arcanum». Da igual que os lo traigan los Reyes Magos, Papá Noel o el Sursumcorda (aunque éste no suele regalar cosas, ni en Navidades ni en otras épocas del año). Es un JDR como debe ser: muchas sorpresas, mucho territorio, cantidad de enemigos, cantidad de tesoros, búsquedas difíciles... y encima en un entorno muy original. ¿Os imagináis investigando una trama racista en que los gnomos quieren beneficiarse de los ogros, aprovechando su mayor intelecto? En «Arcanum» la podéis realizar. ¿O tal vez lo vuestro son los museos? En ese caso, que sepáis que la madriguera del último dragón de «Arcanum» se ha transformado en un estupendo museo para visitar con niños... aunque oculta alguna sorpresa. Vamos, que podréis pasar un montón de buenos ratos.
Una alternativa igualmente excelente pero más ligera y espectacular la ofrece «Summoner». Una historia digna de un guión de cine, que podremos seguir con relativa comodidad hasta su sorprendente final. Y siguen muy vigentes, por supuesto, JDRs como «Baldur's Gate II», de continuo interés entre los maníacos, aderezado por su expansión, «Throne of Bhaal», y «Wizards and Warriors». Otros nombres, de JDRs algo más pasados pero igualmente recomendables, son «Evil Islands» y «Might and Magic VIII». Una mirada allende nuestras fronteras trae de vuelta también buenas noticias, dado que hay considerable movimiento. La primera noticia digna de mención es que, al parecer, ya está concluido, y funcionando en USA, «Wizardry 8». Así que, con un poco de suerte, no tardaremos en verlo por aquí («Wizardry 7» y «Wizardry Gold» son precedentes que invitan a ser optimistas). Por otro lado, se han anunciado tres nuevos JDRs cuya elaboración acaba de comenzar, pero que parecen de bastante interés: «Nightfall Dragons», en el que está trabajando una casa ubicada en Barcelona, y en el que se podrán encontrar seres mitológicos mezclados con poderosos "artistas" marciales; «FatherDale: Guardians of Asgard», ambientado, como no puede ser de otra forma, en el norte de Europa, durante la Edad Media, y «Deadlands», que presenta la gran originalidad de ubicar la aventura en el lejano Oeste, aunque con una historia no tan de vaqueros co-


MORROWIND

HACE DIEZ AÑOS...

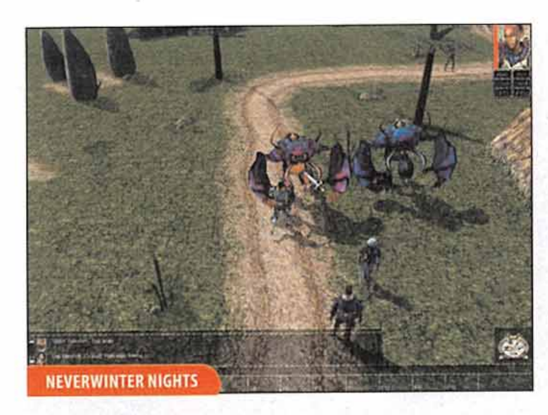
Llegaba a nuestras manos un JDR de los que no se olvidan: «Dark Heart of Uukrul», con unos gráficos de lo más "cutre" y unos enigmas de lo más "chungo". Imprescindible.
Se exponían las dudas más frecuentes en «Drakkhen», para ver si algún maníaco ayudaba. Así, las dudas más frecuentes eran cómo entrar al castillo del Príncipe del Agua o el paradero de las lágrimas.
Desvelábamos de qué forma se podía acabar con el Señor de la Entropía en «Bloodwych», una vez conseguidos, eso sí, los cuatro cristales mágicos.

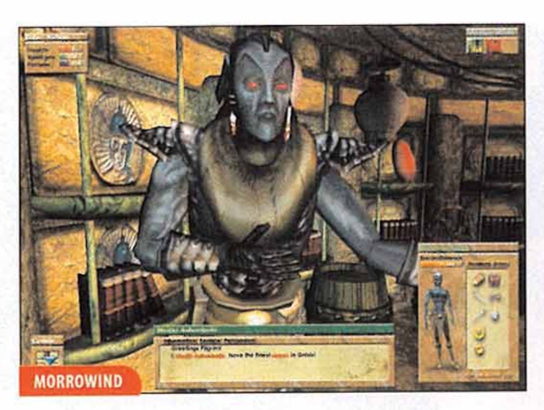
CalabozoLISTA

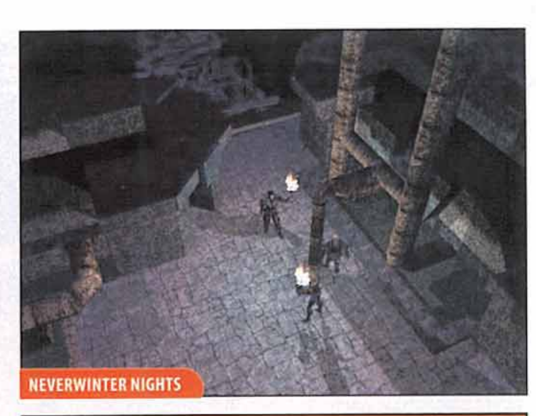
El año empieza de forma muy parecida a como terminó el previo: repiten aparición en la lista los cinco de la última, aunque con algunas variaciones en las posiciones.
Sigue «Baldur's Gate II» como indiscutible favorito de los maníacos, manteniendo una prudente distancia sobre el que, hasta hace poco, peleaba en pie de igualdad por el trono: «Wizards and Warriors». Por su parte, «Summoner» mantiene su ritmo de ascenso, y escala un puestecito; a uno por mes, en marzo le tocará el trono; aunque «Baldur's Gate II» es un hueso bastante más duro de roer que el que se ha comido este mes, «Icewind Dale», que baja hasta el quinto lugar. Completa la lista en un excelente segundo lugar, «Baldur's Gate», a modo de guardaespaldas de su secuela. Y yo me pregunto: ¿cuánto tardará «Arcanum» en aparecer en la lista? Esa es la gran incógnita, junto con la de si «Summoner» será capaz de acabar con el reinado de «Baldur's Gate».

Lista de clasificación PARCIAL

1.-	Baldur's Gate II
2.-	Baldur's Gate
3.-	Summoner
4.-	Wizards and warriors
5.-	Icewind Dale


NEVERWINTER NIGHTS


MORROWIND


NEVERWINTER NIGHTS

mo se podría esperar en un principio. Y junto a estos, permitidme recordar la habitual lista de proyectos con más o menos posibilidades de llegar a buen puerto: «Freedom Force», «Neverwinter Nights», «Arx Fatalis», «Throne of Darkness», «Horizons», «Dungeon Siege», «Morrowind».
Os cedo ya la palabra.

OTROS MANÍACOS

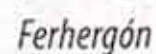
Víctor Lajaima, de Zaragoza, abre la intervención desde el frío, desde el gélido mundo de «Icewind Dale» para recabar una pequeña ayuda. Víctor acaba de comenzar la aventura y ha llegado a la caverna del Ojo del Dragón, pero allí se siente un poco solo. Su pregunta es si hay en las cercanías alguien que se pueda unir al grupo. Y lo cierto es que es una pregunta bastante extraña, pues, si no recuerdo mal, no hay nadie en todo «Icewind Dale» que se pueda unir al grupo. En eso, este juego no funciona como «Baldur's Gate», en el que te identificas con el personaje protagonista, y en tus andanzas vas encontrando tipos que se pueden unir al grupo, hasta completar el máximo. Por contra, en «Icewind Dale» tú defines todos los miembros del grupo, y configuras, en consecuencia, cuántos llevas. Si no has creado más que un personaje y estás esperando gente que se te una, ¿he de entender que todo lo que llevas recorrido lo has hecho con un solo tipo? Estás hecho un machote. Lo mejor será, en cualquier caso que te crees los otros cinco, que los vas a necesitar tarde o temprano; te lo prometo.

Jesús González nos envía una muy interesante aportación, en la que comienza alabando a «Arcanum» (como yo en esta reunión, qué casualidad), aunque se queja de que sólo se haya publicado en inglés. Dicho esto, pasa a temas si cabe más jugosos. El primero es el famoso yelmo Balduriano cuya búsqueda se encarga en cierta misión de «Baldur's Gate». Es una pregunta recurrente, a la que siempre se responde que está en el templo de Helm. Pues no, Jesús tiene la desfachatez de enmendarme la plana: el citado yelmo se encuentra en el piso de arriba del Mesón del Yelmo, y no en el templo del "casco". En fin, que los sufridos maníacos lo encuentren y descubrirán quién tenía razón. Y tal vez descubran que, por esta vez, no era Ferhergón.
Sigue Jesús con una pregunta sobre «Might and Magic VII», en concreto, si es posible conseguir el grado de Caballero de la Luz, ya que le resulta extremadamente difícil vencer tantos combates en el estadio como se le exigen, incluso con un nivel "brutal" en sus héroes. En efecto, para conseguir ese grado, los héroes han de vencer cinco veces en los duelos del estadio. Y sin embargo la única solución es seguir intentándolo: como en cada duelo los enemigos que se generan son diferentes, con lo que con un poco de suerte, en alguno aparecen enemigos más fáciles, con lo que terminas venciendo.
Se acabó esta primera reunión del año, fin del sacrificio y la oscuridad, volvamos de nuevo a la fiesta. Que sea para todos un Feliz Año Nuevo y, no hace falta decirlo, el próximo mes, más.

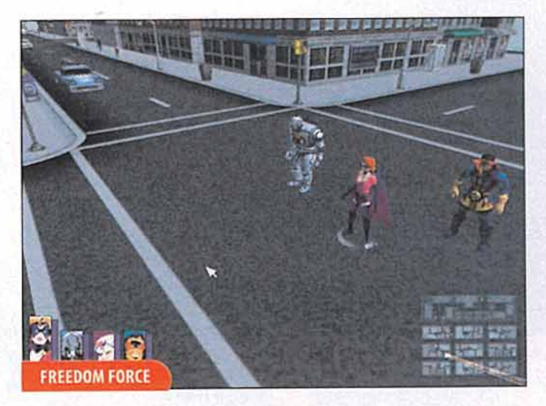
Ferhergón

LOS MEJORES OBJETOS
DE BALDURS´S GATE II

Por cortesía de Jesús González, aquí tenéis la lista del "Top Four" de objetos mágicos del juego de referencia, con su localización y función. A él esto le parece muy útil; y a nosotros, aún más. Gracias, Jesús. Os paso directamente su texto:
-Capa de Refracción: probablemente el mejor objeto del juego, te ofrece la posibilidad de hacer rebotar todos los conjuros que te llegan. La tiene en su poder una Sacerdotisa Sahuagina que está batallando contra un grupo de rebeldes.
-Malla de hojacantora: Una impresionante cota élfica que teniendo la misma protección que una armadura completa te permite incluso lanzar conjuros. La tiene el dragón negro en Suldanesselar.
-Espada de Paladín: La más poderosa arma del juego; te protege a la vez que ataca con una fuerza extraordinaria. La tiene el Dragón Rojo de Ventolanza
-Anillo de Brujería: Un gran anillo que te permite memorizar varios conjuros extra de alto nivel. Se puede lograr haciéndolo construir por tus ayudantes en la esfera de los planos, y también en posesión de un mago de la fortaleza de los Arpistas, siempre que tengas a Jaheira en tu grupo.




ARX FATALIS


FREEDOM FORCE


NEVERWINTER NIGHTS

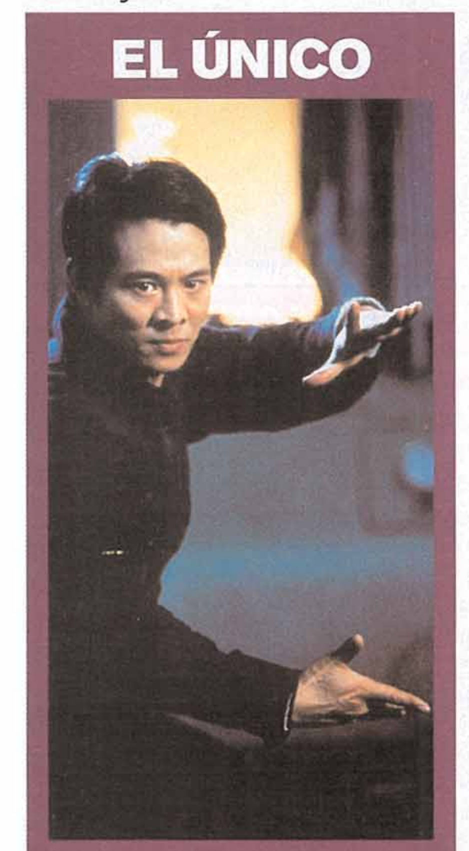
El Misterio de la Torre del Vigilante

Si os acordáis, en noviembre recogíamos una petición de ayuda desesperada proveniente de Adrián Alvarez Polegre, y referente a «Throne of Bhaal». Su atasco se estaba produciendo en el cuarto nivel del Torreón del Vigilante, en una puerta flanqueada por seis antorchas, que no podía abrir. Pues bien, como corresponde a nuestra solidaria hermandad, la ayuda no se ha hecho esperar, si bien ha llegado de forma anónima. Recordaréis también que Adrián tenía en su poder una yesca y pedernal y tres aceites de distintos colores (azul, púrpura y rojo), los cuales, intuía, valían para encender las antorchas en una determinada secuencia de colores, y abrir así la puerta. En efecto, esa es la solución; lo único que faltaba era la secuencia de colores, que es lo que aporta nuestro anónimo samaritano (sin decir cómo lo sabe, por cierto).
Introducida la secuencia, se abre la puerta, y tras ella hay una valiosa herramienta que nos permitirá llegar a establecer contacto físico con Carston, el mago protegido dentro de una máquina. Nuestro anónimo informante dice que, pese a nuestros sangrientos deseos, es mejor dejarle escapar, ya que se obtiene más experiencia. Por cierto, Adrián, las notas del tal Lum no sirven en esta ocasión, pero sí más adelante.
La secuencia en cuestión es la que sigue.
-Hilera izquierda, de arriba abajo:
Rojo-rojo-púrpura
-Hilera derecha, de arriba abajo:
azul-púrpura-rojo.


THRONE OF BHAAL

Por Santiago Erice

EL ÚNICO



Acción en mundos paralelos

Los chicos especializados en películas de acción cada vez lo tienen más difícil para encontrar un argumento original. Los de "El Único" lo han intentado cogiendo un poquito de aquí, un poquito de allá, unas gotas argumentales de "Matrix", una pizca de "Robocop", algunas dosis de artes marciales, unos restos de "Expediente X". La coctelera la agita el director James Wong y las caras las ponen Jet Li (el malo de "Arma Letal 4"), Delroy Lindo (el poli perseguidor de "60 Segundos"), Jason Statham (otro deportista que ha cambiado el salto por el cine) y Carla Gugino (ya nunca falta chica en las pelis de acción). Para justificar las peleas y persecuciones de "El Único", los guionistas parten de la existencia de universos paralelos donde moran réplicas de cada ser humano. Por ellos viaja Gabriel Yulaw para ir matando a sus otros yo, y aumentar así su fuerza y poder. Su último objetivo es un tipo llamado Gabe, que no sólo deberá enfrentarse a Yulaw para salvar la vida, sino también a los antiguos colegas de éste, que no pueden admitir que ninguno de los dos se convierta en "el único".

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS



Viaje al mundo de la fantasía

Ya ha llegado a las pantallas españolas la primera parte de la trilogía de "El Señor de los Anillos", un auténtico viaje por el mundo de la fantasía con hobbits, elfos, trolls, orcos y demás personajes alucinantes creados por el escritor J.R. Tolkien, y plasmados en tres gruesos volúmenes de lectura imprescindible. La película, con una colección apabullante de efectos especiales, ha sido dirigida por Peter Jackson, que ha trabajado con un numeroso reparto de actores conocidos como Elijah Wood, Ian McKellen, Viggo Mortensen, Sean Astin, Liv Tyler o Christopher Lee, entre otros; y narra el viaje iniciático de los protagonistas por el Mundo del Señor Oscuro para destruir un anillo capaz de dar el poder absoluto a las fuerzas del mal, lideradas por Saurón.



DUNCAN DHU

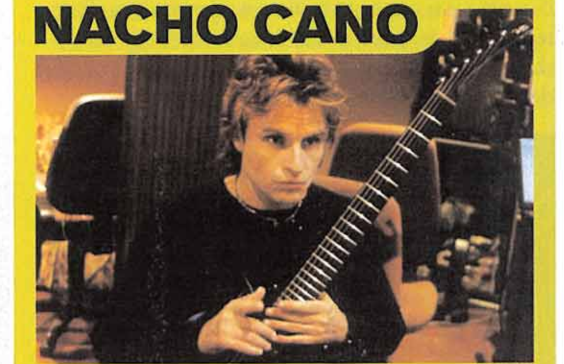


Crepúsculo

Dicen que es la última vez y parece que ahora va en serio: "Crepúsculo" es el último trabajo discográfico de Duncan Dhu. En los últimos años, la carrera musical "arrejuntada" de Diego Vasallo y Mikel Erentxun ha estado marcada por grandes pausas temporales y proyectos paralelos en solitario, pero hasta la fecha siempre acababa confluyendo.

Ahora, aseguran que "Crepúsculo" es el último capítulo de la historia del grupo. El pop nacional pierde así a uno de sus grandes vendedores de los últimos años. Recopilaciones al margen y sin contar las grabaciones inéditas que se encontrarán (seguro) Duncan Dhu está a punto de desaparecer (al menos hasta que la nostalgia anime a sus protagonistas a volverse a juntar). ¡Que sus fans disfruten un testamento llamado "Crepúsculo"!

NACHO CANO



Reencuentro con el pop

Con la aparición del cuarto álbum en solitario de Nacho Cano, sus seguidores se han reencontrado con el hacedor de canciones pop fácilmente tarareables, de melodía pegadiza y estribillo contagioso. Es decir, salvando el paso del tiempo y llegando la inevitable madurez, con el autor de composiciones como "Hoy no me puedo levantar", "Barco a Venus" o "Me colé en una fiesta", que tanto contribuyeron al éxito de Mecano. Sin cortapisas estilísticas (pasando del dance a los sonidos celtas), Nacho Cano ha aparcado para mejor ocasión las aventuras conceptuales de sus tres álbumes anteriores en solitario y ha recuperado las claves que le han llevado a ocupar un lugar destacado en la historia del pop español. La reiteración con que suena en las radios la canción "El amargo del pomelo" y los numerosos pases en las televisiones del correspondiente y erótico videoclip parecen indicar que ha vuelto a subirse al carro del éxito.



HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

Niños y adolescentes quieren ser magos como Harry Potter. Las novelas escritas por J.K. Rowling (dicen las estadísticas que de ellas se han vendido cien millones de ejemplares) sirvieron para que se mordieran la lengua quienes aseguraban que los más jóvenes no leían (en realidad, no leían las mortalmente aburridas historias que habitualmente llevan la etiqueta "literatura infantil y juvenil"). El estreno de la película "Harry Potter y la piedra filosofal", además, ha conseguido que el joven mago sea parte inseparable de nuestras vidas (videojuegos, toallas, carteras, agendas, chucherías, juegos de mesa...; como si de un producto Disney se tratase, el gafotas está presente en el más pintoresco artículo de consumo que uno pueda imaginarse). Pasadas las Navidades, serán muy pocos los españolitos que no hayan visto la película protagonizada por Daniel Radcliffe y dirigida por Chris Columbus ("Solo en casa"). Después de haber visto cómo es la escuela de magos a la que asiste Harry Potter, difícilmente supondrá un atractivo ir al colegio tradicional.

Todos quieren ser magos

Pop melódico para fans

La historia de La Loca María –quinteto del madrileño barrio de La Estrella que maneja con soltura las claves del pop melódico para fans–, debe mucho a Internet (al menos si las aspiraciones de un grupo de música es sobrepasar el núcleo de amigos, vecinos y conocidos).
El Pollo, Miguel, Alfredo, Fernando y Juan colgaron sus canciones en duca2music.com. Los usuarios votaron y eligieron como mejor tema "Andando por el parque". La compañía discográfica que está detrás de la web premió al grupo con la grabación de un álbum, con Alejo Stivel como productor (para quienes no se lean los créditos de los CDs porque la letra es pequeña, sirva como información que su nombre aparece en trabajos de gente como La Oreja de Van Gogh, M-Clan o Sabina). Y el resultado ya está en la calle, un disco de debú que sigue por la senda que antes trazaron grupos como Los Secretos o Nacha Pop.



LA LOCA MARIA

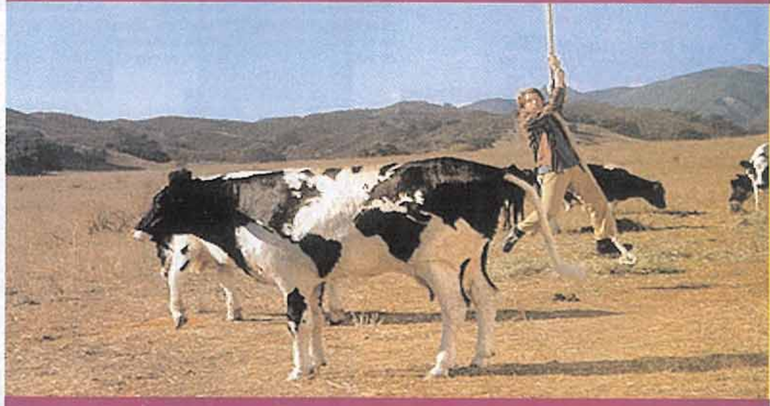
LOS CHICOS DE MI VIDA



Podía haber sido un auténtico dramón la más reciente película de Drew Barrymore, pero como la directora Penny Marshall ("Jumpin´ Jack Flash", "Despertares") le ha dado un toque de comedia, "Los chicos de mi vida" ha resultado ser un filme agridulce, de sonrisas y lágrimas, que narra veinte años de existencia de una mujer, basado la novela de la escritora de Beverly Donofrio. Y es que veinte años en la existencia de la protagonista de "Los chicos de mi vida" dan para mucho: para soñar con ser escritora, para quedarse embarazada, para enfrentarse a sus estrictos padres (James Woods y Lorraine Bracco), para dejar de estudiar, para casarse, para descubrir que el marido es drogadicto, para que éste se gaste el dinero ahorrado, para divorciarse...

Sonrisas y lágrimas

RATAS A LA CARRERA



Un juego de ricos discapacitado

Los ricos se aburren. Tienen tanto dinero y poder que no saben cómo huir del tedio, así que se inventan una competición disparatada para echarse unas risas. Seleccionan a un pintoresco grupo de personajes y les invitan a echar una carrera desde un hotel-casino de Las Vegas hasta una taquilla de una estación de tren en Nuevo México, donde han colocado dos millones de dólares que serán para el ganador. Con este argumento, el director Jerry Zucker ("Ghost", "Aterriza como puedas") ha montado una comedia absolutamente disparatada, irreverente y llena de patosos y patochadas. Los actores participantes en la película (Rowan Atkinson, John Cleese, Whoopi Goldberg, Cuba Gooding, Jr., Seth Green, Jon Lovitz, Breckin Meyer, Amy Smart) contribuyen con sus muecas, gestos, palabrería y desvaríos a la risa y a la carcajada.



Expertos en videojuegos



AGE OF EMPIRES II GOLDEN EDITION

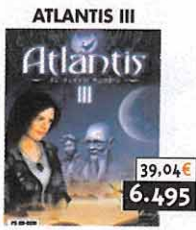


45,02€ 7.490

ALIENS vs PREDATOR 2


45,05€ 7.495

ATLANTIS III


39,04€ 6.495

BATTLE REALMS


39,04€ 6.495

COLIN McRAE RALLY 2


21,01€ 3.495

EMPIRE EATRH

45,05€ 7.495

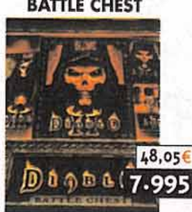
COMANCHE 4


39,01€ 6.490

COMMANDOS 2


39,04€ 6.495

DIABLO II: BATTLE CHEST


48,05€ 7.995

DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION


30,02€ 4.995

DRAGON´S LAIR: LA TRILOGIA


18,00€ 2.995

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

39,01€ 6.490

EVERQUEST: SHADOW OF LUCLIN


24,01€ 3.995

FIFA 2002


39,01€ 6.490

FLIGHT SIMULATOR 2002


63,05€ 10.490

FLIGHT SIMULATOR 2002 ED. PROFESIONAL


93,10€ 15.490

GHOST RECON


39,04€ 6.495

HALF LIFE GENERATION 2


45,05€ 7.495

LOS SIMS: PRIMERA CITA


17,97€ 2.990

MANAGER DE FÚTBOL 2001-2002


17,97€ 2.990

MAX PAYNE


45,05€ 7.495

MOTO RACER 3


39,01€ 6.490

REAL WAR


18,00€ 2.995

MYST III: EXILE


42,04€ 6.995

NIGHTSTONE


36,00€ 5.990

OPERATION FLASHPOINT: GOLD EDITION


51,06€ 8.495

OPERATION FLASHPOINT: GOLD UPGRADE


18,00€ 2.995

POOL OF RADIANCE: RUINSOF MYTH DRANNOR


39,04€ 6.495

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN


45,05€ 7.495

¿QUIERES SER MILLONARIO? 50 POR 15


24,01€ 3.995

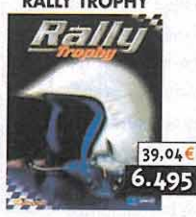
RAINBOW SIX: R. SPEAR BLACK THORN


33,03€ 5.495

RALLY CHAMPIONSHIP XTREME


39,01€ 6.490

RALLY TROPHY


39,04€ 6.495

RAYMAN M


39,04€ 6.495

STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS

39,01€ 6.490

SOUL REAVER II


45,05€ 7.495

STARCRAFT + BROODWAR


15,00€ 2.495

STRONGHOLD


45,05€ 7.495

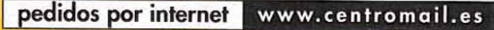
WORLD WAR III: BLACK GOLD


39,04€ 6.495

ZOO TYCOON


39,01€ 6.490

Precios válidos del 1 al 31 de enero, salvo error tipográfico.



pedidos por teléfono 902 17 18 19

IMPUESTOS INCLUIDOS

FORMIDABLE

La calurosa acogida con la que han sido recibidas en Estados Unidos tanto GameCube como Xbox, unido al estupendo estado de salud del que goza PlayStation 2, ha disipado cualquier duda que todavía pudiera quedar sobre la renovación que está experimentando el baqueteado sector de las consolas. Quizá la presencia simultánea de tres consolas compitiendo en igualdad de condiciones no sea, como aseguraban algunas "aves de mal agüero", un imposible, sino una condición necesaria para que la libre competencia potencie el desarrollo del mercado. En cualquier caso parece que, por fin, tras una larga temporada de incertidumbre y mal disimulada recesión, el sector ha conseguido salir de la crisis y volver a los mismos niveles de actividad que lo han caracterizado tradicionalmente a lo largo de los últimos años. Esperemos que sea por mucho tiempo.



XBOX



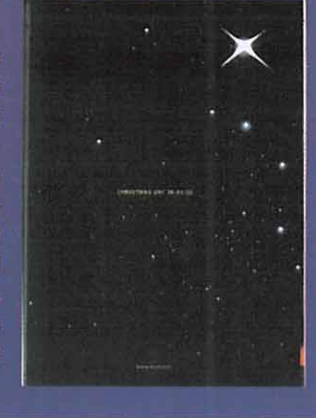
LAMENTABLE



Este mes nos ha sorprendido la triste noticia del cierre de Bleem!, la compañía que se hizo célebre cuando, en 1999, presentó un emulador que permitía a los usuarios de PC utilizar en sus ordenadores los juegos de PlayStation. Más recientemente la compañía desarrolló un nuevo producto, Bleemcast, gracias al que era posible utilizar una consola Dreamcast para reproducir, una vez más, los juegos de PlayStation. A pesar del entusiasmo con el que estos productos fueron acogidos por el público o, más posiblemente, a causa de él, la compañía japonesa Sony interpuso varias demandas contra Bleem!, y, aunque perdió todas ellas, parece que los costes de los juicios y las perdidas ocasionadas por la retención de sus productos bastaron para poner a Bleem! en una situación económica, por decirlo suavemente, muy delicada. Nos encontramos, en fin, ante otro caso en el que quien gana no es el que tiene más razón, sino el que tiene más dinero, más fuerza o, simplemente, más tamaño... Qué pena, ¿no?

PUBLICIDADES ALTERNATIVAS

¿A qué parece una bonita publicidad navideña? Pues efectivamente, lo es. Simplemente sucede que la fecha de la Navidad no es, como todos pensábamos, el 24 de diciembre, sino el 14 de marzo, que la estrella no tenía seis puntas, sino cuatro, y que no anunciaba el nacimiento de Jesús, sino el de Xbox. Esperemos que esto no quiera decir que a partir de ahora al rezar tendremos que dirigir nuestras plegarias a Bill Gates, aunque nunca se sabe...

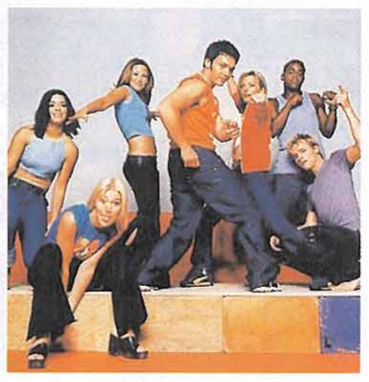


HACIENDO APAÑOS

Una vez más nos hemos visto sorprendidos por la picaresca y la habilidad de los usuarios de PC. Resulta que, aprovechando la tarjeta de red que incluye Xbox, un grupo de programadores ha desarrollado una aplicación en Linux que permite utilizar la consola para entablar partidas multijugador con otros usuarios a través de Intenet. El procedimiento no es ni mucho menos sencillo, pues implica conectar la consola a un PC provisto de una tarjeta Ethernet y que, lógicamente, también tenga conexión a Internet; sin embargo las dificultades iniciales se han visto reducidas en parte al apuntarse al proyecto el servicio de búsqueda de partidas por Internet GameSpy. Microsoft por su parte no ha hecho todavía ninguna declaración al respecto, ni ha interpuesto ninguna acción judicial contra los programadores del invento, aunque, si uno lo piensa detenidamente, parecería que los chicos de Bill Gates no tienen realmente demasiados motivos por los que enfadarse.

NOS PASA POR HABLAR

Hemos de reconocer ante todo que la culpa es sólo nuestra, porque, ¿quién nos mandaba hace dos meses en esta misma sección hacernos los graciosos a propósito del proyectado juego de Britney Spears pidiendo más lanzamientos similares? Resulta que debe haber alguien por ahí que no comprende el significado de la palabra ironía y ahora los proyectos llegan a pares. Por una parte nos enteramos de que Ubi Soft ha adquirido los derechos para realizar juegos (atención al plural) basados en la película "Los Ángeles de Charlie" así como en la serie televisiva del mismo título. Terrible, ¿no? Pues eso no es nada; justo después llegó la noticia de que BBC Multimedia prepara el lanzamiento de un juego protagonizado por el grupo de ¿música? S Club 7... Sabemos que no deberíamos tentar otra vez al destino pero,... ¿qué será lo siguiente: el juego de lucha "Tamara vs Leonardo Dantés"? Crucemos los dedos.



¿Qué... juego será el elegido como Mejor Juego del Año por nuestros lectores?

¿Cómo... de graves han sido las pérdidas de SquareSoft el año pasado para llegar a provocar la fulminante dimisión de su presidente Hisashi Suzuki?

¿A qué... esperan en Electronic Arts para ofrecer alguna información con fundamento sobre sus juegos basados en la popular trilogía "El Señor de los Anillos"?

¿Cuánto... ha tenido que luchar Microsoft para conseguir la exclusiva de la versión de consola de «Blade» para su recién nacida Xbox?

¿Cómo... es posible que «Medal of Honor: Allied Assault» y «Return To Castle Wolfenstein», con el mismo motor y ambientados en la misma época sean, al mismo tiempo, tan diferentes y tan buenos?

¿Qué... hay de cierto en los insistentes rumores que sugieren la posible compra de Take 2 por parte de Microsoft?

¿QUE DEMONIOS?

Este mes la redacción está un poco decepcionada, porque hemos estado a punto de hacernos famosos en todo el mundo y al final hemos fallado por un pelo. Resulta que estábamos ojeando el manual del sensacional juego de estrategia de Sierra, «Empire Earth», concretamente la sección dedicada a los héroes, cuando, allí mismo, en la página 141, nos hemos encontrado de bruces con un sujeto sospechosamente conocido. Aunque el texto que acompaña a la imagen, que incluimos aquí, no sea que creáis que estamos de guasa, pone que se trata del "célebre" héroe sirio Sargon de Acad, juzgad vosotros mismo si la foto no os resulta familiar por otros motivos. Sin embargo, cuando estábamos a punto de llamar a la Interpol para pedir la correspondiente recompensa alguien ha tenido la prudencia de ejecutar el juego y hemos comprobado que el rostro con el que aparece el héroe en cuestión no es ni parecido al del manual. ¡Maldición! Se nos ha escapado por los pelos... (Si alguien se está preguntando de qué va todo esto, sólo podemos suponer que antes de los terribles atentados del 11 de septiembre alguien pretendió ser gracioso incluyendo la foto, y que luego ya era demasiado tarde para retirarla de los manuales aunque no, afortunadamente, del juego. ¿Os imagináis la que se podría haber formado?





¿NEVERWINTER NIGHTS en el aire?

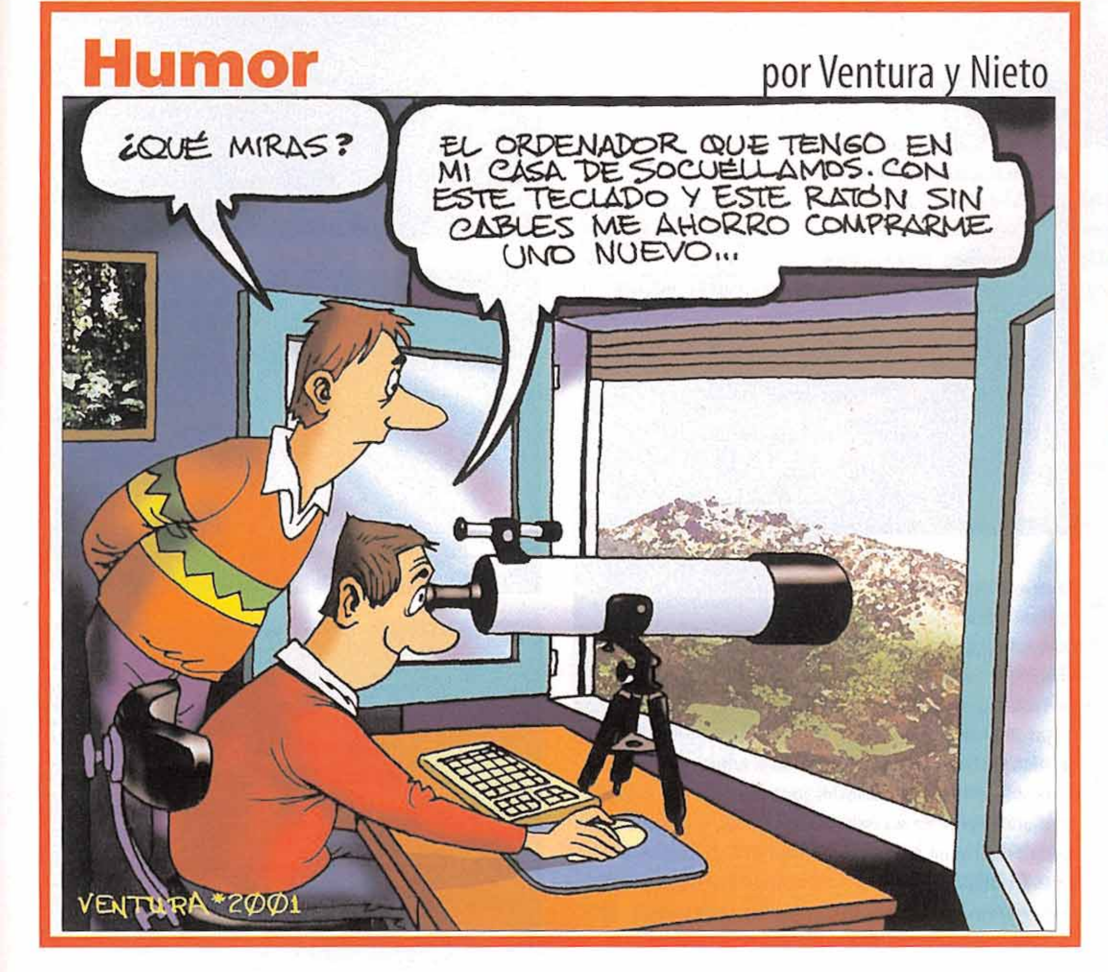
Los aficionados a los juegos de rol en todo el mundo han debido de sentir una "conmoción en la fuerza" al enterarse de que la compañía Canadiense Bioware ha roto su acuerdo con Interplay para la distribución en todo el mundo de su próximo y esperadísimo trabajo: «Neverwinter Nights». Este título, que parece llamado a revolucionar el género de los juegos de rol quizá tanto como en su momento lo hizo la serie «Baldur's Gate», está en el punto de mira de todos los aficionados que lo esperan con verdadera impaciencia. No obstante, antes de que cunda el pánico y os rasguéis las vestiduras, digamos que no parece muy probable que Bioware tenga problemas para encontrar quién le distribuya un título con tantísimo potencial como «Neverwinter Nights»; antes al contrario, nos imaginamos las encarnizadas batallas que se van a librar a partir ahora entre las compañías distribuidoras aspirantes a tan goloso premio.

A VUELTAS CON LA CENSURA

La Oficina para la Clasificación de Cine y Literatura de Australia, que también se encarga de los juegos de PC, ha decidido recientemente otorgar al juego de Take2, «Grand Theft Auto III», una clasificación de RC (Refused Classification) porque contiene demasiada "violencia sexual", a todos los efectos, prohibe que sea vendido, distribuido o ni siquiera anunciado en dicho país. Resulta francamente sorprendente que haya tenido que ser precisamente en Australia, país que tradicionalmente se ha caracterizado por la defensa de las libertades, donde se haya realizado este acto de censura. Claro, que ya estamos acostumbrados a que los videojuegos se midan con un rasero diferente a películas o libros, pero aún así se nos antoja que en este caso lo lógico hubiera sido otorgar al juego una clasificación para mayores de 18 años, como ha sucedido por ejemplo en Estados Unidos, ¿o es que acaso el juego es tan terriblemente violento que ni siquiera los adultos Australianos están preparados para afrontarlo?

Humor

por Ventura y Nieto



Hace 10 años...



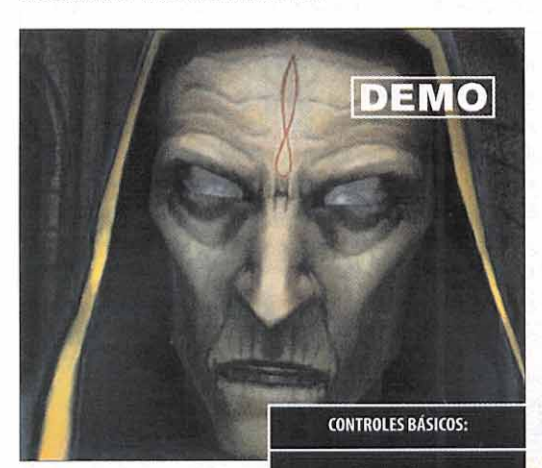
La portada del número 46 de nuestra revista estaba dominada por el, sin duda, apasionante simulador de helicóptero «Gunship 2000», un juego espectacular en el que podíamos pilotar hasta ocho helicópteros diferentes y del que os ofrecíamos una completísima guía con todos los consejos necesarios para convertirse en un piloto de primera y completar todas las misiones que se nos proponían. Igualmente, también nos ocupábamos de «El Padrino», la conversión al mundo de los videojuegos de la aclamada película de Francis Ford Coppola, que contaba las malandanzas de una familia mafiosa neoyorquina.

Para los que no las tenían todas consigo incluimos también la solución completa, con sus correspondientes mapas, de dos estupendos juegos que seguramente todavía estarán en la memoria de los aficionados más veteranos. Uno, era la soberbia mezcla de rol y aventura que significó «Heimdall». El otro, la, en su momento revolucionaria aventura de plataformas, «Another World». Dos pesos pesados, sin duda.

Soul Reaver 2

Acción/Crystal Dinamics / Proein

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): SO: Windows 95/98/ME • CPU: Pentium II 450 MHz (Pentium III 700 MHz) • RAM: 128 MB • HD: 80 MB • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.1 (incluidas en el CD)

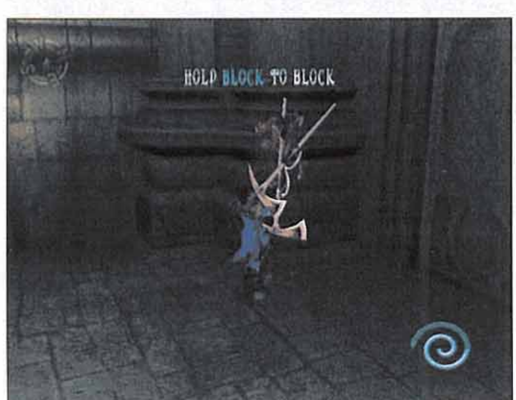


CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Vistas
Cursores: Movimiento
Botón izq.: Golpe 1
Botón dcha.: Golpe 2
Enter: Inventario

Cuando todo apuntaba a que la segunda parte de la saga «Soul Reaver» sólo iba a estar disponible para la consola PlayStation 2, Eidos Interactive ha decidido ofrecernos una versión del juego para ordenadores compatibles. En la demo que encontraréis este mes en el CD, podréis disfrutar de los primeros compases del juego, cuyos pilares son la exploración, la lucha y la acción, y que presenta una calidad técnica muy alta. Comenzaréis el nivel demo desde el primer nivel del juego, en el que se plantea el argumento de toda la aventura. Dispondréis inicialmente de un arma que será más que suficiente para deshaceros de la primera víctima. Luego dispondréis de armas más mortíferas. La demo se encuentra en inglés.







Battle Realms

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): SO: Windows 95/98/ME/2000/XP • CPU: Pentium II 400 MHz (Pentium III 750 MHz) • RAM: 64 MB (128 MB) • HD: 140 MB • Vídeo: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB (32 MB) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 7.0 (incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles.

Quien siga habitualmente nuestra revista habrá leído en más de una ocasión comentarios acerca de «Battle Realms», el fabuloso juego de estrategia de Liquid Entertainment, que se desarrolla en el Japón medieval. Lo cierto es que no es lo mismo leer que comprobar, así que ahora llega el momento de la verdad en el que podréis emitir vuestro propio juicio de valor sobre este juego. La demo que este mes os ofrece Micromanía en exclusiva, permite jugar una misión tutorial en la que podréis aprender el manejo y la técnica de juego, así como una misión rápida en la que la acción está presente desde el principio. No olvidéis que La demo se encuentra en inglés pero la versión final estará traducida a nuestro idioma.

Megarace 3

Velocidad / WebSquad / Cryo Interactive

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS):
SO: Windows 95/98/ME • CPU: Pentium III 500 MHz • RAM: 64 MB (128 MB) • HD: Funciona desde CD • Video: Aceleradora 3D compatible Dirct3D con 16 MB MB (32 MB) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (DirectX 8.1 incluidas en el CD)



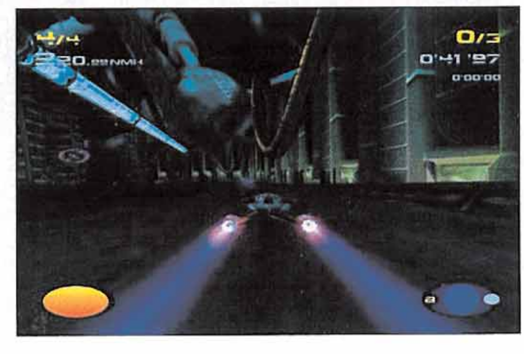
CONTROLES BÁSICOS:

Cursor arriba/abajo: Acelerar/Frenar.
Cursor izq./dcha.: Izquierda/Derecha
Mayúsculas izq.: Turbo

Quien más quien menos ha oído alguna vez hablar de «Megarace», una saga de carreras futurista que desde 1994 viene apareciendo en sucesivas entregas. Hablamos de un título de velocidad trepidante, ambientado en el futuro, con escenarios de todos los colores y para todos los gustos. La demo de este mes os permitirá disfrutar de esa endiablada velocidad, que tendréis que controlar a lo largo de una carrera contrarreloj o bien midiendo vuestra habilidad frente a otros oponentes. Podréis escoger entre varios modelos de vehículos. La demo se encuentra en inglés aunque el título saldrá traducido al castellano.







3D Gamemaker

Herramienta de diseño / Actualize / Friendware

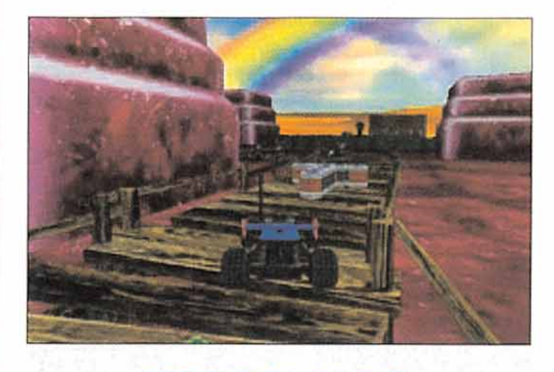
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS):
SO: Windows 95/98/ME/2000 • CPU: Pentium II 400 MHz (Pentium III 600 MHz) • RAM: 64 MB (128 MB) • HD: 126 MB • Vídeo: Aceleradora 3D compatible Direct3D o Glide con 8 MB (16 MB) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (DirectX 8.1 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles.

¿Quién no ha soñado en alguna ocasión con poder crear su propio juego o mejorar distintos aspectos de su favoritos? Pues bien con «3D Gamemaker» podréis hacerlo, ya que se trata de una sencilla herramienta para la creación de juegos. De momento y para comprobar todas las excelencias de esta herramienta podréis crear un pequeño juego con la demo del CD. Todos los parámetros... están limitados en esta versión demo. La versión final aparecerá traducida al castellano.



ESPECIALES

Duel Field

En el número anterior, en la Zona Online de la revista ya descubrimos los aspectos que destacan de «Duel Field». Ahora ya podéis disfrutar de este sencillo juego online a través del portal de juegos hastajuego.com. En el CD encontraréis la versión completa de este títuloonline. Se trata de un divertido y sencillo juego de estrategia sobre tablero 2D en el que el logro de la hegemonía sobre tus rivales será el objetivo a cumplir.



Acción/Novalogic/Friendware

DEMO

Comanche 4



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): SO: Windows 95/98/ME • CPU: Pentium II 450 MHz • RAM: 128 MB (256 MB) • HD: 95 MB • Vídeo: Aceleradora 3D AGP 4X (GeForce o Radeon) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

X/C: Control de Altura
Cursores: Movimiento
Botón izq.: Disparar
Botón dcha.: Seleccionar objetivo

La cuarta entrega de esta saga de Novalogic se presenta como la más apasionante de todas las anteriores. Combina un nuevo motor gráfico con el que se consiguen unos efectos gráficos realmente sorprendentes, junto con una manejabilidad hecha a medida para todos los públicos. Gracias a esto, tanto los fanáticos de la simulación, como los jugadores que quieran disfrutar de la acción desde un inicio si complicación de controles, encontrarán en «Comanche 4» una perfecta arma de guerra. En la demo podréis jugar una misión de un solo jugador en la que habréis de dar cobertura a vuestras tropas terrestres. La demo se encuentra en inglés.

MULTIMEDIA

La Prisión

Si alguien pensaba que tras la triste desaparición de Dinamic Multimedia, el juego «La Prisión» se había quedado sin servidor. Gracias a un acuerdo entre la desaparecida compañía y Cryo Interactive, ésta última pasa a ocuparse de los servidores del juego para que los amantes de este título puedan seguir disfrutando de este título. Con esta actualización el juego verá modificado el número de versión pasando a ser ahora la 2.31. y que adapta el programa a los servidores de Cryo.

Casanova

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.0. Con este archivo se ha conseguido dar un mayor soporte a las tarjetas gráficas provistas del chip Kyro y Voodoo, evitando así cuelgues inesperados durante el juego.

La sombra del Zorro

Este archivo actualiza «La sombra del Zorro» a la versión 1.005. Con él se han solucionado los problemas del teclado bajo los sistemas operativos Windows



2000 y XP. También se ha mejorado el rendimiento del juego con pads de control y se han corregido diversos fallos de programación del programa.

Stronghold

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.1. con él se han solucionado los bugs encontrados en las diversas misiones que provocaban errores gráficos y salidas del sistema.

Serious Sam

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.05. Con él se ha dado soporte para DirectX 8 además de mejorar el rendimiento gráfico con tarjetas aceleradoras de última generación. Se han aumentado las opciones en el modo cooperativo. También se ha mejorado el sistema de juego multijugador a través de internet.

Megarace 3

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.0. Los principales problemas encontrados se deben a la compatibilidad del juego con determinadas configuraciones de vídeo y sonido y que con este parche se consiguen paliar.

Rogue Spear: Black Thorn

Este archivo actualiza el juego a la versión 2.61. Con él se han corregido los problemas encontrados al unirse a partidas multijugador a través de Lone Wolf. También se han eliminado errores de texturas encontrados en determinadas misiones del juego.

Red Alert 2: Yuri's Revenge

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.001. Con él se han corregido los numerosos problemas encontrados durante el desarrollo del juego. Ahora ya no será posible vender los vehículos del contrario, ni tampoco seguirá reparándose si se cambia de localización. La armadura de algunos modelos de aviones

Myth III: The Wolf Age

Estrategia / Gathering of Developers / Proein

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME • CPU: Pentium II 400 MHz • RAM: 96MB (128 MB) • HD: 95 MB • Vídeo: Aceleradora 3D compatible OpenGL • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (DirectX 8.1 incluidas en el CD)

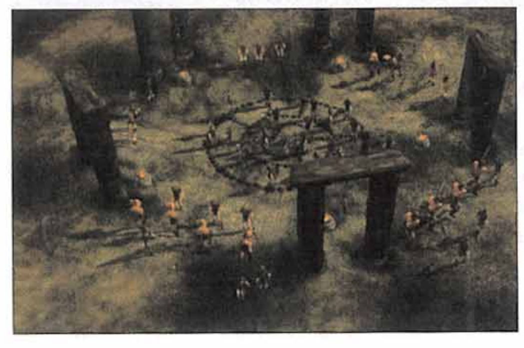


CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles.

En el número anterior nos hacíamos eco de este título proveniente de una exitosa saga y del que además os traíamos una demo en el CD. Este mes volvemos con otra demo, pero esta vez y a diferencia del anterior número, incluye dos misiones de un solo jugador, por lo que aquellos que no están provistos de una conexión a Internet tendrán ahora una oportunidad de comprobar las novedades de la tercera parte de «Myth». Una de las dos misiones que permite jugar la demo es un magnífico tutorial que nos hará familiarizarnos con los objetivos del juego y el sistema de manejo, ya que a pesar de ser un título encuadrado dentro del género de la estrategia, el sistema de vistas y de manejo de los personajes varía un poco con respecto a lo que viene siendo habitual en el género. Este tutorial será de ayuda en general, pero sobre todo servirá para quienes no estén excesivamente familiarizados con este tipo de juegos. En la otra misión disponible habréis de cumplir los objetivos que se marcan al inicio de la misma para que se pueda dar por completada. Esta demo al igual que la versión multijugador se encuentra en inglés.





Acción / id Software / Gray Matter / Activision/Proein

Return to Castle Wolfenstein



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): SO: Windows 95/98/ME/2000/NT/XP • CPU: Pentium II 400 MHz • RAM: 128 MB (256 MB) • HD: 200 MB • Vídeo: Aceleradora 3D compatible OpenGl con 16 MB (32 MB) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0a (DirectX 8.1 incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Ratón: Vistas
Botón izq.: Disparar
Enter.: Acción
R: Cargar arma

El castillo de los horrores retorna de nuevo a las pantallas del ordenador, aunque esta vez supera y, con creces, todo lo que pudimos observar en aquel «Wolfenstein 3D». El nivel de detalle que ha alcanzado el juego es realmente magnífico gracias al motor gráfico mejorado que se utilizó para la construcción de «Quake III», y sin duda nos hará meternos de lleno en la misteriosa historia que rodea a la trama. En la demo podréis comprobar todos los secretos que se esconden en el juego a los largo de dos misiones de un solo jugador, en las que se marcará los objetivos a cumplir al principio de cada una de ellas. La demo se encuentra en inglés pero la versión final está disponible en nuestro idioma.

S.W.I.N.E

Estrategia / Fishtank Interactive / Fishtank Interactive

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): SO: Windows 95/98/ME/2000 • CPU:Celeron 466 MHz (Pentium III 800 MHz) • RAM: 96 MB (256 MB) • HD: 150 MB • Vídeo: Aceleradora 3D con32 MB (GeForce2 GTS o RADEON DDR) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (DirectX 8.1 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

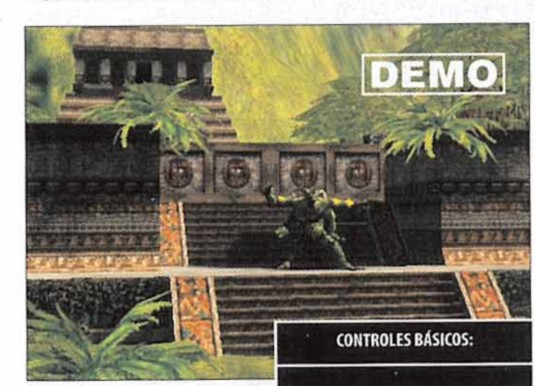
Ratón: Todos los controles disponibles.

Aún no sabemos con certeza si podremos encontrar o no este título en su versión final en los stands de las tiendas de videojuegos, pero a pesar de ello hemos querido haceros llegar una demo de un juego de estrategia que promete diversión a raudales gracias, en parte, a una pincelada de humor que los programadores han decidido poner en el proyecto. El entramado gira en torno a las duras batallas que libran los cerdos diabólicos y los conejos amantes de la paz. En la demo podréis jugar una misión de un solo jugador en el bando de los conejos en la que habrá que destruir por completo la base enemiga, mermando así su potencial de guerra. La demo se encuentra en inglés.

Serious Sam: Second Encounter

Arcade 3 D / Groteam / Proein

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): SO:Windows 95/98/ME/2000/NT 4/XP • CPU: Pentium II 300 MHz (Pentium II 650 MHz) • RAM: 64 MB (192 MB) HD: 150 MB • Vídeo:Aceleradora 3D compatible OpenGL con 16 MB 832 MB) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (DirectX 8.1 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Vistas
Cursores: Movimiento
Botón izq.: Disparar
Botón dcha: Zoom

Muchos de los que comprobamos la enorme jugabilidad de «Serious Sam», nos preguntábamos si el juego tendría una secuela. Pues bien, nuestra pregunta ha obtenido una contundente respuesta al comprobar que «Serious Sam: Second Encounter» ha pasado de ser un proyecto a ser una realidad. Para comprobar lo que nos deparará esta segunda entrega, Croteam ha puesto en circulación una demo que podréis encontrar en nuestro CD y en la que a lo largo de varias misiones de un solo jugador iremos conociendo a los nuevos personajes además de tener que volver a aniquilar a viejos conocidos de Sam. La demo se encuentra en inglés.

Sid Meier's Sim Golf

Estrategia / Firaxis / Electronic Arts

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS):
SO: Windows 95/98/ME/2000 • CPU: Pentium II 300 MHz • RAM: 64 MB (128 MB) • HD: 80 MB • Vídeo: SVGA con 8 MB (Aceleradora 3D) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (DirectX 8.1 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles.

El popular diseñador de la saga «Civilization» ha cambiado de tercio y ha desarrollado un juego sobre el mundo del golf. En este caso nuestra misión será convertirnos en el magnate de un complejo de golf. «Sid Meier´s SimGolf» es un juego en el que la estrategia comercial juega un papel importante, ya que construir los campos más adecuados y las instalaciones más acertadas aumentará el flujo de personas a nuestro complejo. De paso el personaje protagonista puede aprovechar para jugar unos cuantos hoyos y comporbar así la dificultad que entrañan sus propias construcciones. Este parámetro cobra una especial importancia teniendo en cuenta que cuanto mayor sea la dificultad de los campos menor será la afluencia de público al complejo. En la demo podréis jugar un pequeño tutorial de aprendizaje para así conocer los entresijos de la construcción y mantenimiento de un club de golf, así como una misión eligiendo entre cuatro escenarios diferentes. La demo se encuentra en inglés.

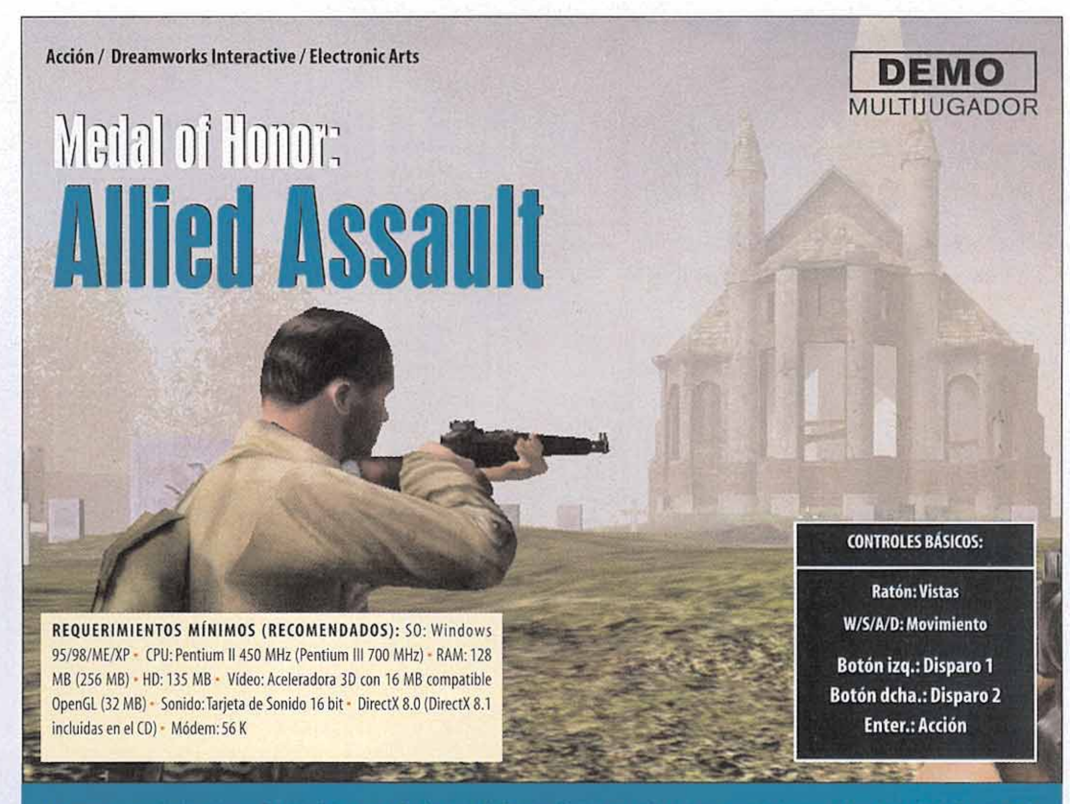




Acción / Dreamworks Interactive / Electronic Arts

Medal of Honor: Allied Assault

DEMO MULTIJUGADOR



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): SO: Windows 95/98/ME/XP • CPU: Pentium II 450 MHz (Pentium III 700 MHz) • RAM: 128 MB (256 MB) • HD: 135 MB • Vídeo: Aceleradora 3D con 16 MB compatible OpenGL (32 MB) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (DirectX 8.1 incluidas en el CD) • Módem: 56 K

CONTROLES BÁSICOS:

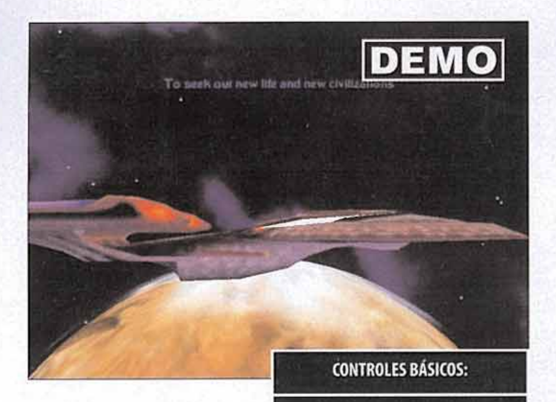
Ratón: Vistas
W/S/A/D: Movimiento
Botón izq.: Disparo 1
Botón dcha.: Disparo 2
Enter.: Acción

La guerra en todo su apogeo. Este podría ser un titular que define perfectamente lo que nos vamos a encontrar en este título, que muchos tachan como el más realista jamas creado en torno a los horrores de la guerra. Sin duda en muchas fases del juego nos recuerda a una película llamada "Salvar al Soldado Ryan". En «Medal of Honor: Allied Assault» seremos nosotros mismos quienes podremos comprobar la agitación que se vive en la guerra. En la demo que Micromanía os ofrece en exclusiva podréis disfrutar del modo multijugador del juego, compitiendo a través de Internet con otros usuarios. La demo se encuentra en inglés pero la versión final saldrá en español.

Star Trek Armada II

Estrategia / Mad Doc Software / Proein

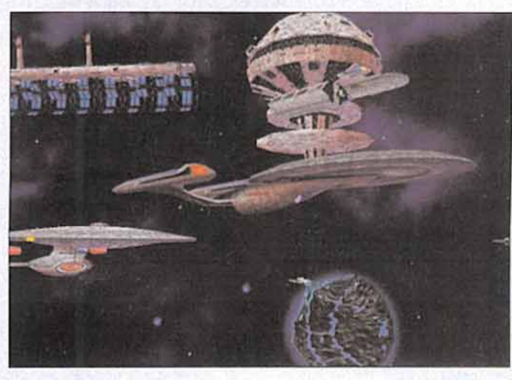
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): SO: Windows 95/98/ME/2000 • CPU: Pentium II 300 MHz (Pentium II 450MHz) • RAM: 64 MB (128 MB) HD: 350 MB • Vídeo: Aceleradora 3D con 8 MB compatible Direct3D • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0a (DirectX 8.1 incluidas en el CD)

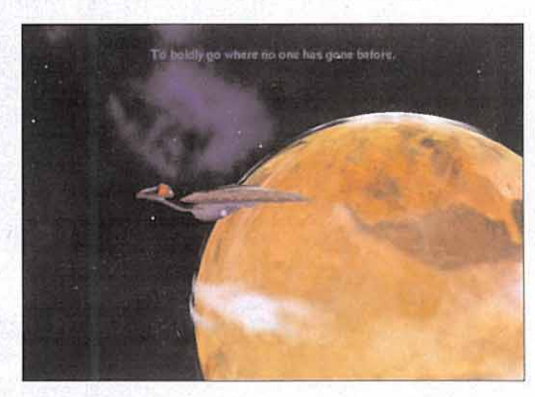


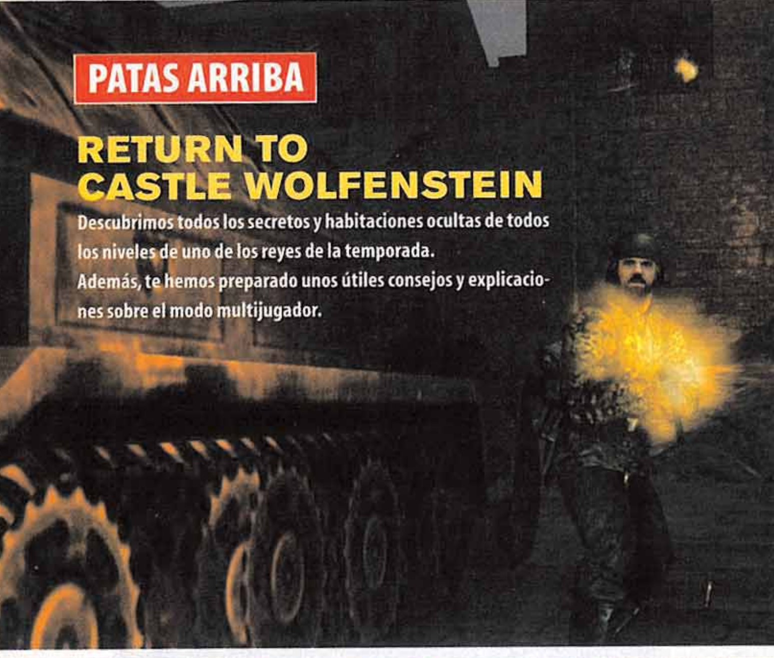
CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles.

Ha llovido ya desde la aparición de «Star Trek Armada». Los trekkies ya estaban nerviosos por comprobar las mejoras que traería consigo la anunciada segunda parte que parecía nunca iba a llegar. La espera ha concluido ,ya que mientras se perfila la salida de una versión final, por el momento podremos disfrutar de una demo en la que elegiremos entre jugar en una misión de un solo jugador con el objetivo de destruir las defensas enemigas o jugar a través de Internet o red local en el modo multijugador. A priori la demo pude parecer corta ya que sólo contiene una misión para un jugador, sin embargo ésta no es nada fácil de terminar ya que antes de que empecemos a construir una sólida base para comenzar el ataque, los enemigos descubrirán nuestra posición e intentarán por todos los medios que no terminemos de cuajar nuestro potencial militar. Como en la serie televisiva, cada dos por tres tendremos que enfrentarnos a una cultura diferente casi sin tiempo para recuperarnos de la anterior. El entorno 3D usado para la construcción de «Star Trek Armada II» es muy similar al usado en la primera entrega, conservando toda la esencia y el estilo de un título apoyado por miles de seguidores de una legendaria película, sin embargo el motor 3D usado en su construcción ha mejorado notablemente con respecto a su antecesor. La demo se encuentra completamente en inglés.



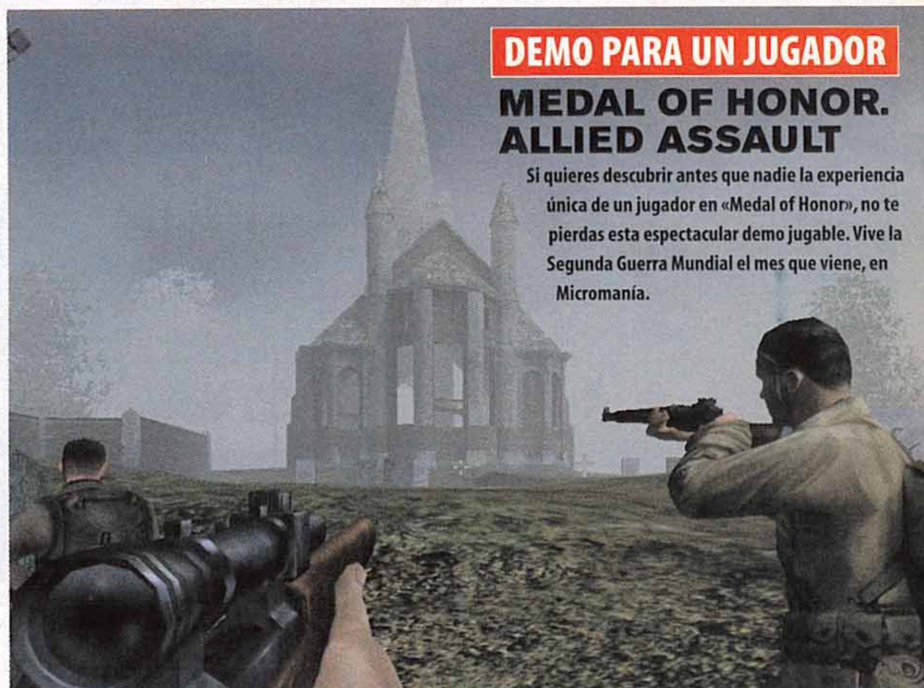




PATAS ARRIBA

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Descubrimos todos los secretos y habitaciones ocultas de todos los niveles de uno de los reyes de la temporada.
Además, te hemos preparado unos útiles consejos y explicaciones sobre el modo multijugador.



DEMO PARA UN JUGADOR

MEDAL OF HONOR. ALLIED ASSAULT

Si quieres descubrir antes que nadie la experiencia única de un jugador en «Medal of Honor», no te pierdas esta espectacular demo jugable. Vive la Segunda Guerra Mundial el mes que viene, en Micromanía.



PREVIEW

MAFIA

Probamos la primera versión jugable de «Mafia» y te avanzamos los secretos de la familia en una preview del juego de Illusion Softworks.

PATAS ARRIBA

FRANK HERBERT'S DUNE

Arrakis es un objetivo que estará a tu alcance con la solución que podrás encontrar en el próximo número de «Frank Herbert's Dune». La especia será tuya con estas ayudas.

Y, además,

todas las secciones habituales de la revista, noticias, avances, previews, trucos, guías y mucho, mucho más

NOTA DE LA REDACCIÓN: Micromanía se reserva la posibilidad de cambiar alguno o todos los contenidos anteriores, en virtud de la actualidad de la revista.

SUSCRÍBETE A 

Y CONSIGUE TU REGALO

ARCHIVADOR +3 REVISTAS DE REGALO



Por el precio de 12 números
12 x 3,95€ = 47,40€ (7.887 Ptas.) consigue 15, esto es, 3 meses más de suscripción y el archivador, para que tengas tus revistas siempre a mano. Un regalo de más de 18,00€ (más de 3.000 Ptas.)

¡9 x 12!

¡PAGA 9 NÚMEROS Y RECIBE 12!



Por el precio de 9 números
9 x 3,95€ = 35,55€ (5.915 Ptas) recibirás los próximos 12 números de Micromanía y sus correspondientes CDs, ahorrándote casi 12,00€ (casi 2.000 Ptas.)

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

TELÉFONO
906 30 18 30
Coste Llamada: 0,09€ + 0,28€/min.
(Horario: 8h a 16h de lunes a viernes)


FAX
902 15 17 98
(envía el cupón por fax)


E-MAIL
suscripcion@hobbypress.com


CORREO
Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:
Apdo. Correos 226
Alcobendas
Madrid 28100

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Los regalos sólo están disponibles si la suscripción se hace con cargo a VISA o domiciliación bancaria. Para otras formas de pago SÓLO está disponible la oferta de 9 x 12.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.

UNIDADES REALES Y ACTUALES ESPERAN TUS ÓRDENES



EN EL DESIERTO, EN LA NIEVE, EN LA JUNGLA









ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL POR TIERRA, MAR Y AIRE



▮ Ejércitos Aliado y Rebelde ▮ 40 misiones repartidas en dos campañas, escenarios de grandes combates y entrenamiento de tropa ▮ Más de 50 unidades reales y actuales como el F-18 Hornet, el helicóptero AH-64 Apache, el carro blindado M-1 Abrahams, el lanzacohetes Scud, submarinos Thyphoon y portaaviones clase Nimitz... ▮ Emplea unidades especiales como paracaidistas, submarinistas y comandos en misiones de alto riesgo ▮ Las unidades adquieren experiencia en combate en áreas desérticas, selváticas y nevadas ▮ Todo tipo de estructuras militares como búnkers, arsenales, puentes, muelles, aeródromos... ▮ Panel de control "total" donde podrás dar órdenes a todas tus unidades agrupadas por mandos, asignar formaciones y activar la función de seguimiento para observarlas en acción ▮ Zoom x10 ▮ Juego en red e Internet ▮ Manual de usuario de 52 páginas

aDeSe +16

RIVAL INTERACTIVE



2.995
2.995 pesetas / 18 euros
PC • CD-ROM
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO



Real War se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

Todos los extras en www.fxplanet.com